DibujArte

Una Editorial con nuevas ideas
#36
$20.00 Mex
2.50 Dls

COLOREA POR BLOQUES EN
PHOTOSHOP 6

TEXTURAS EN ACUARELA
TIPOS DE ZAPATOS
Y MUCHO MÁS !

CONOCE A:
GOJ!
UN DRAGÓN CON Angel

www.editoposter.com
7 509761 100880 36

DESIGN
erik.eds@gmail.com

¿NECESITAS RESOLVER TUS SALIDAS DIGITALES?

EDITOPOSTER

TE OFRECE EL
MEJOR PRECIO DEL MERCADO EN

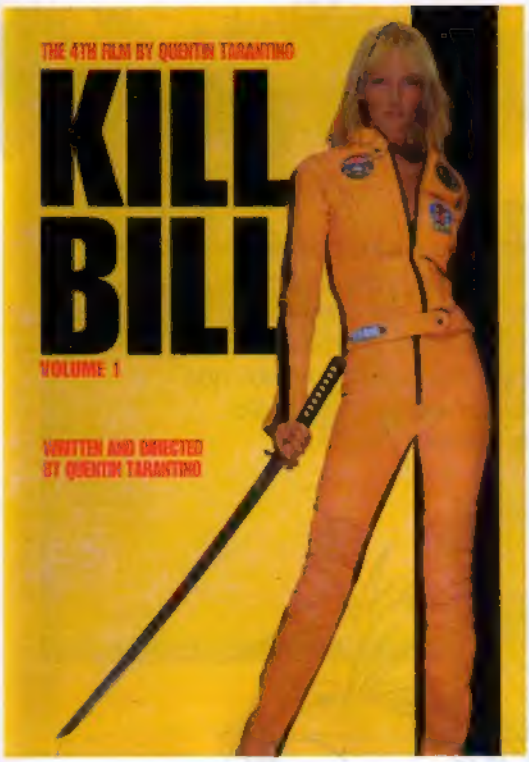
PREPRENSA DIGITAL

ADEMÁS,
SI TU NEGOCIO REQUIERE...

FOLLETOS, CARTELES, TRÍPTICOS, PÓSTERS PUBLICITARIOS, O DISEÑOS ESPECÍFICOS, CONTAMOS CON PERSONAL ALTAMENTE CAPACITADO.

TRABAJAMOS EN PLATAFORMA MAC, SI MANEJAS ALGUNA OTRA LLÁMANOS Y TE ASESORAMOS.

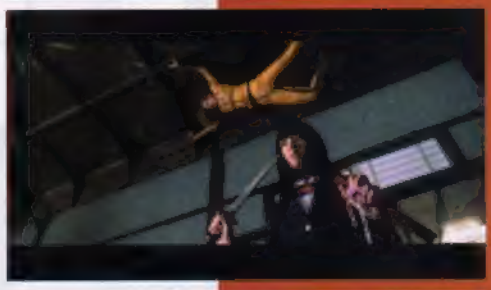
55 41 00 06



EDITORIAL

En los últimos años, el cómic en México ha sido un rubro bastante difícil de cubrir y, a pesar de que hay cómics que se mantienen en el gusto del público y en pie de lucha para no dejar morir el género, pocos son los que lo han logrado. Recientemente, nuestra cada editorial lanzó dos series de cómics que, esperamos, logren el éxito en tan intrincada empresa. Uno de estos títulos es al que apoyamos en este número y al que le dedicamos gran parte de la presente edición, esperamos que cuente con todo el apoyo de ustedes, mientras el equipo creativo lo dé todo para que llegue a sus manos. Recibamos con gusto a Goji, un Dragón con Ángel. Por otra parte me es muy grato presentarles la última parte de las tres R's que habíamos tenido traspapelada por un error y que al fin llega a su conclusión. Agradecemos a Laura Michel y esperamos con ansiedad su siguiente proyecto. Cuando creamos algún personaje, historia, o dibujamos una ilustración, son muchísimas las opciones que pueden servirnos de inspiración, pero el director de la película que recomendaremos este mes encuentra su inspiración escuchando canciones viejas. Kill Bill, la cuarta película de Quentin Tarantino, es un festín de color, espadas, sangre y violencia, por lo que la sugerimos sólo para mayores de 18 años. Definitivamente, no pueden dejar de ver ninguno de los trabajos de este violento creativo.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte@cartonista.com
dibujarte@editoposter.com



ÍNDICE

ACUARELA MANGA 2
PHOTOSHOP 6 8
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS 16
HOJAS DE PRÁCTICA 17
ZAPATOS 2a. Parte 18
GOJI 24
CLASES GOJI 28
LAS TRES R'S 36
CONCURSO GOJI 38
BUZÓN 40

DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena V.
Diseño de Interiores

Izumi
Fabián Roldán
Escorza
Edgar Manjarrez
Daniel García
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Miguel Ángel Gonzaga
Fotografías

Tozani
Zenyacen
Colaboradores

Edgar Manjarrez
Daniel García
Portada

Delfina Fuentes A.
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Preprensa

Publicidad comercializada por: TANQUE/GMV
TEL. 52112614
publicidad@tanquegmv.com

www.editoposter.com

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #36 Primera quincena de octubre 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías, son utilizados en forma referentiva, bajo los usuarios condiciones de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel. 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57 Distribución D.F. y Zona Conurbada UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impreso en Mexico. Copyright © 2000.

TEXTURAS EN ACUARELA MANGA

IZUMI

Antes que nada, pedimos disculpas por descontinuar este tutorial del número anterior, ya que por problemas de sincronización tuvimos que publicar estas clases hasta este número.

Ha llegado la hora de terminar con las texturas de nuestros personajes, y toca el turno al último de los chicos, que es el del fondo y tiene un par de texturas interesantes que pueden servirte para tus ilustraciones.

Enumeraremos nuevamente el material para todos aquellos que deseen aplicar esta técnica a su trabajo.

Papel Fabriano o Canson Blanco

Pinceles redondos de pelo de marta, o pelo sintético de diferentes números

Pincel plano grande

Acuarelas marca Acuarel, o similares

Godete

Masking Tape

Paño para limpieza

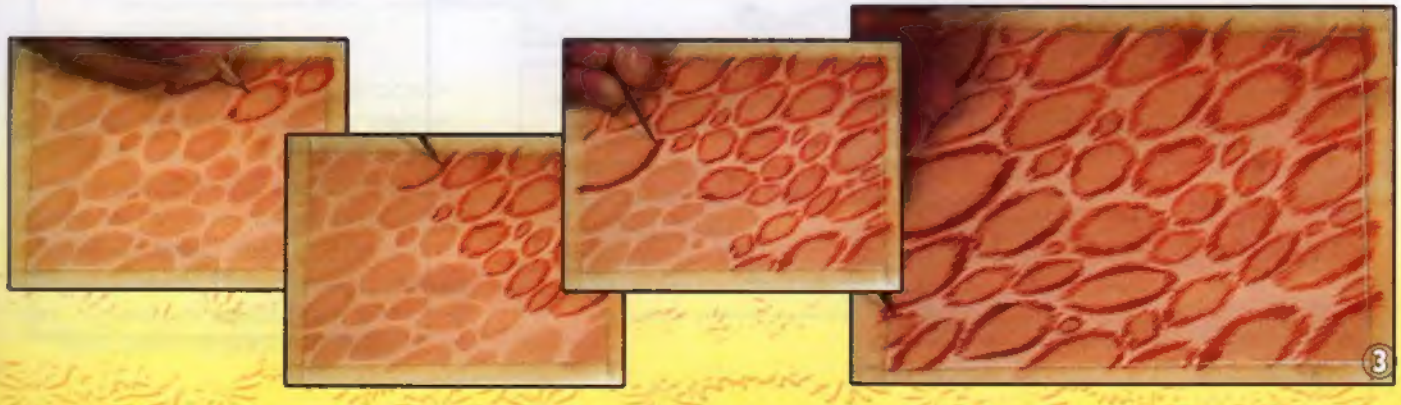
De antemano, sabes que la práctica es esencial para el buen desarrollo de tu trabajo.

Para hacer un estampado de leopardo usaremos un papel de práctica que se monta sobre una base sólida y se afirma con masking tape.

Humedece el papel y coloca una capa de ocre mezclado con café. Mientras todavía está mojado, pinta óvalos de manera uniforme y de diferentes tamaños, siguiendo una misma dirección. Cuida que las manchas tengan un color lo más uniforme posible.

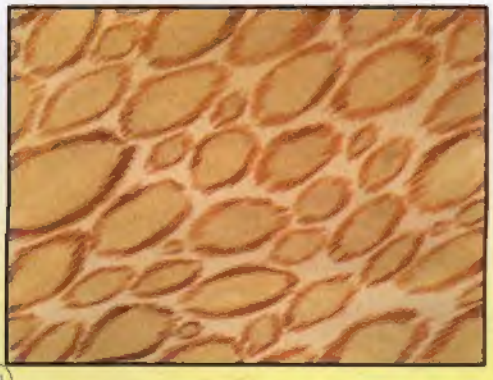
Después, usa un pincel muy delgado y marca pequeñas líneas paralelas alrededor de cada mancha.

Las líneas deben tener la misma orientación de las manchas y no ser tan largas como para cubrir la mancha completa, debes dejar una zona en el centro de forma circular. Para las líneas mezcla un poco de naranja con café y un poco de ocre.

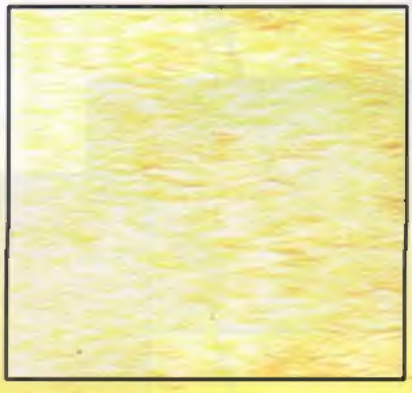


La segunda textura es una especie de peluche de pelo muy largo y hacerla es relativamente fácil.

Trabaja con un pincel muy fino y con el papel seco. Primero, con color amarillo traza pequeñas líneas con una misma orientación. Cada una de estas líneas simula un pelo del peluche, así que trata de trabajarlas de manera que comiencen y terminen en una punta fina. Cubre toda la zona uniformemente con estas pinceladas, debes dejar espacios blancos para dar un mejor efecto. Continúa con el mismo proceso, pero ahora añade un poco de café al amarillo, así oscurecerás el tono. El trabajo requiere paciencia, ya que al trabajar pelo por pelo lo importante a cuidar es la uniformidad de cada capa.

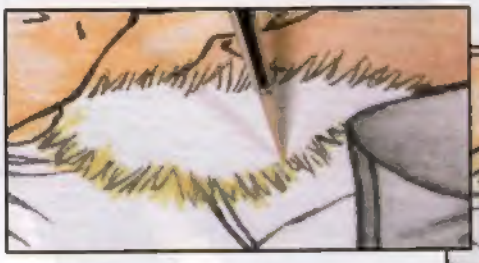


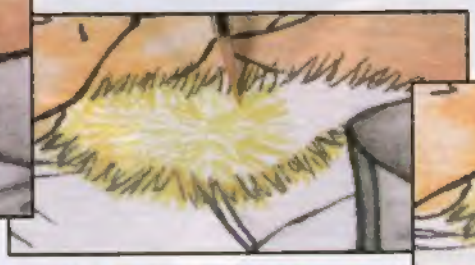
Con nuestras dos texturas practicadas, procederemos a aplicarlas a la ilustración.



Debes tomar en cuenta el tamaño de tus dibujos. Si tu ilustración es pequeña, no debes dibujar las texturas muy grandes, piensa en la proporción de la textura con respecto al tamaño de los cuerpos.

Humedece la parte a pintar con la textura de leopardo y coloca las manchas uniformemente. Trabaja sección por sección y no todo al mismo tiempo, ya que algunas partes pueden secarse muy rápido. Cuando seque la zona a trabajar, pinta las líneas de cada mancha, haciéndolas con la misma orientación.





Para el peluche, sigue el procedimiento de pintar pelo por pelo y de tonos claros a oscuros. Para las zonas como la del cuello pinta los pelos de manera radial, orientados hacia el centro, esto te ayudará a darle volumen. Para detallar, puedes dar algunos pincelazos en blanco al final para acentuar la textura.

Los colores del cabello y del pantalón son bastante sencillos, sólo pinta y degrada con los colores que desees, checa nuestros números anteriores para verlos con más detalle. Al final, se agregó el detalle de los anteojos de tono azul para darle aún más personalidad.

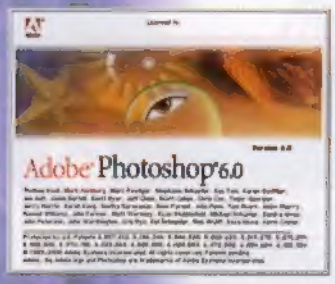
Y así es como queda terminada nuestra ilustración, esperamos que estas texturas puedan ser utilizadas en alguna de tus ilustraciones y si es así, nos gustaría que nos mandaras algunos ejemplos al correo de la editorial.

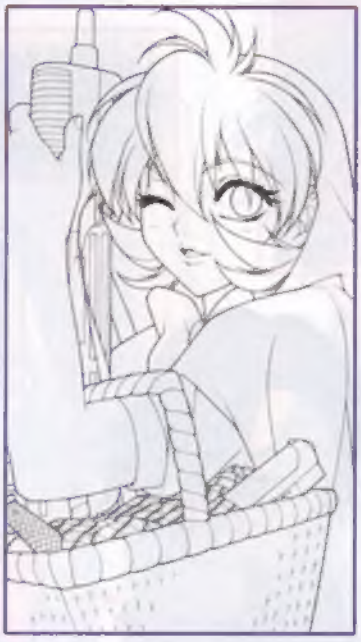
Agradecemos a Izumi por el extenso tutorial y esperamos seguir contando con su participación en la revista. En la siguiente página podrás ver el ejemplo de cada textura aplicada a la ilustración. Estúdialas, practícalas y ¡a ilustrar!

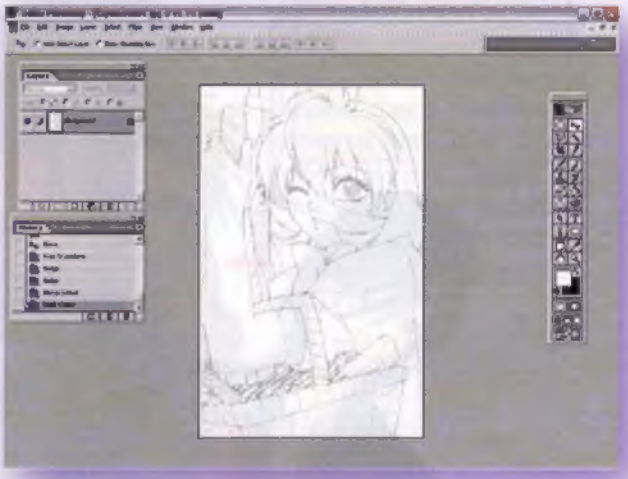
TEXTURAS EN ACUARELA MANGA

IZUMI

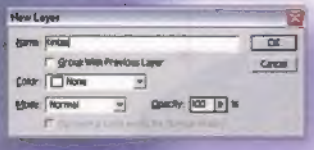
PHOTOSHOP 6



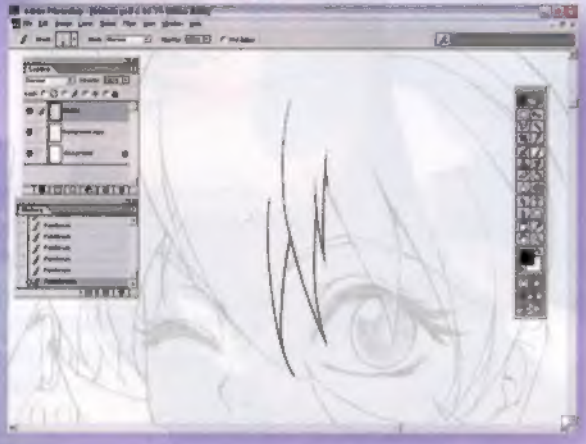




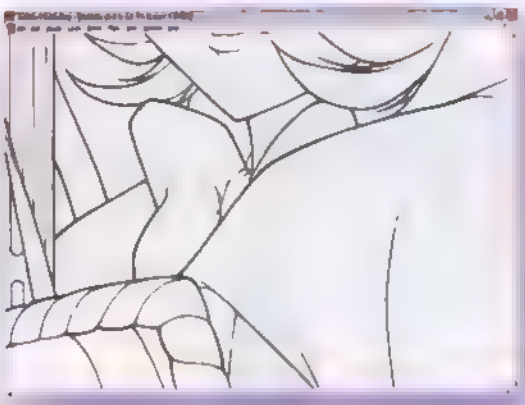
Muchos de nuestros lectores aún no cambian su Photoshop a versión 7, así que para echarles una mano, veremos un breve tutorial sobre colorear tipo acetato en esta versión del programa. Los poseedores de las versiones más actuales pueden seguirlo sin problema, sólo habrá que checar los tipos de pinceles que se usan para entintar.

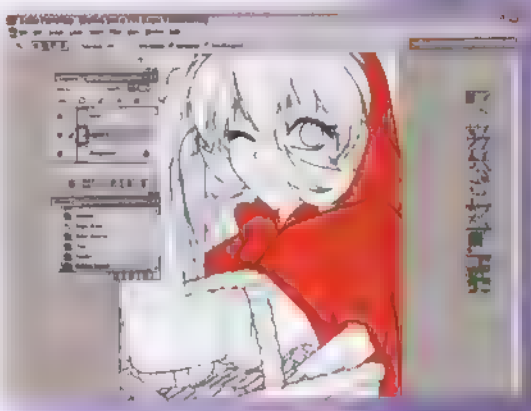


Si tienes una tableta digital, te recomendamos que digitalices el boceto y, después de crear un layer nuevo, entintes tu trabajo. Usa las brochas pequeñas (de 5 a 9 pixeles) y checa en el botón de la derecha de la barra de opciones que tengan las opciones Size y Opacity en Stylus. Esto permitirá que el programa registre la presión y el ángulo de la pluma para tu entintado.

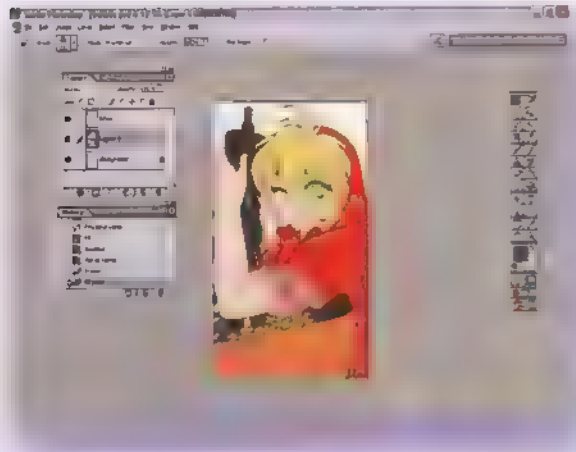


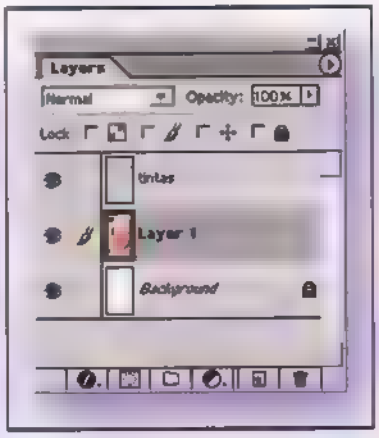
Si no posees tableta, entíntalo a mano y digitalízalo en escala de grises por lo menos a 300 DPIs; después, mueve los niveles (Ctrl + L) para limpiar la línea. Duplica tu background y el Layer que está "abajo", llénalo con blanco y aplica el filtro Eliminate White (del que ya hemos hablado) al layer "de arriba" para separar la línea negra del fondo. Así, deben quedarte dos layers, uno blanco de fondo y otro con las tintas de tu dibujo.





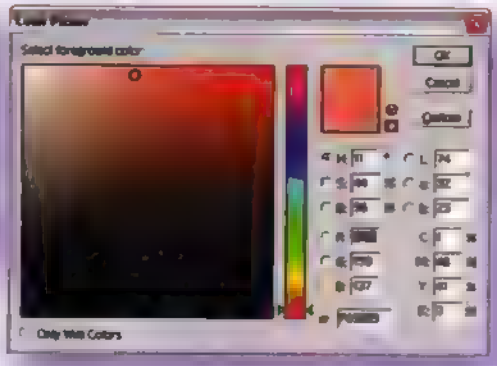
Ahora, para colorear, crea un nuevo Layer, recuerda convertir tu imagen a RGB si la ilustración es para Web o a CMYK si es para impresión (Menu>Image>Mode>). Usa el Lazo poligonal para seleccionar la zona que deseas rellenar (en este caso, la capa roja). Debes cubrir parte de la línea negra para que el color no se vea con cortes o espacios blancos, y usar el pincel para retocar, pero checa que la opción Opacity de la barra de opciones esté en Off.

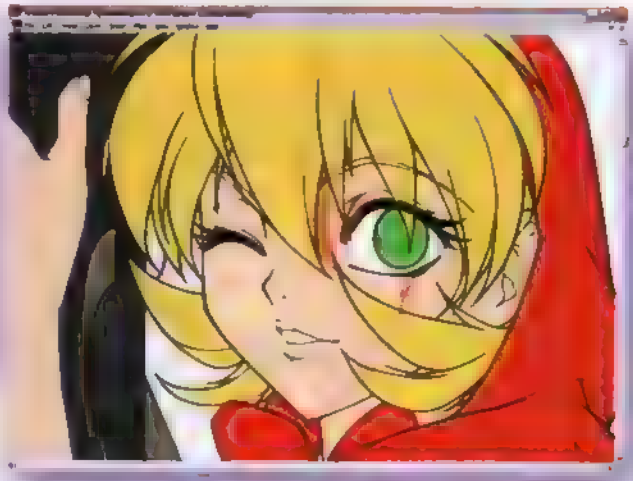




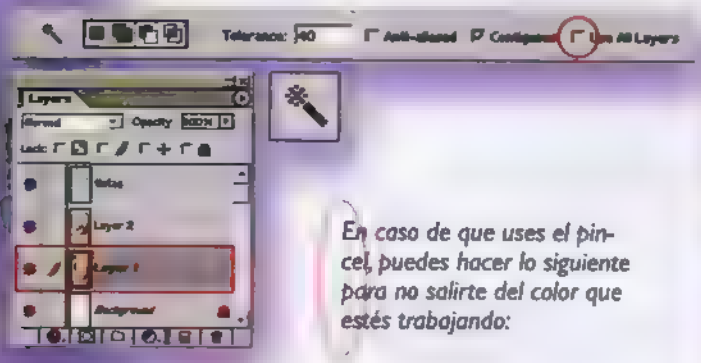
Usa el Lazo Poligonal para rellenar todas y cada una de las zonas de diferente color, te recomendamos que pintes todos los colores en un solo Layer, aunque puedes hacer cada color en uno solo, pero esto tomará más recursos de la memoria de tu computadora y hará que la imagen sea más pesada.

Ten cuidado con los detalles pequeños, o que pueden confundirte, por ejemplo, con el mantel de la canasta tienes que llevar bien la secuencia de cuadros de colores, checa el dibujo con y sin línea, debes ser muy meticuloso al rellenar este tipo de zonas, pero el trabajo final será de mucha más calidad.

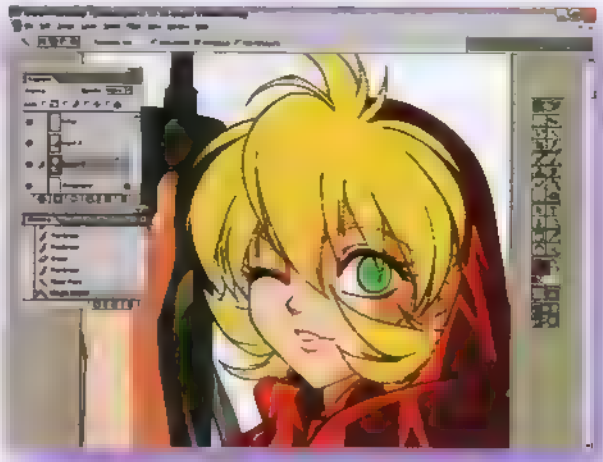




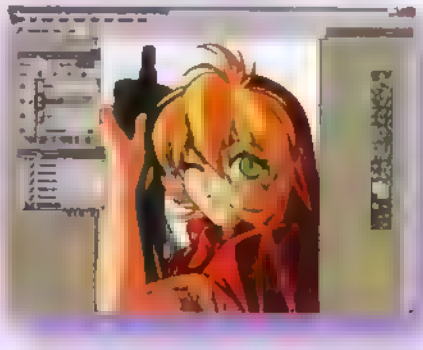
Ahora, en un Layer nuevo vamos a pintar las sombras de la ilustración. En este caso comenzaremos con la piel. En el selector de color, escoge un tono que sea más oscuro que el de la piel y comienza a pintar. Puedes usar un pincel delgado para marcar el límite de la línea y después rellenar con el bote de pintura o puedes usar nuevamente el Lazo Poligonal.

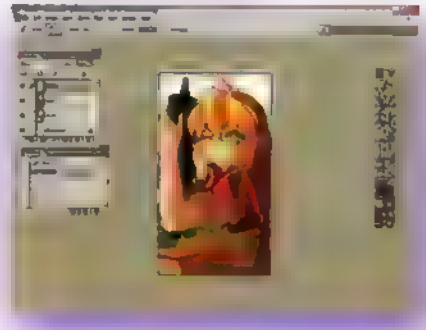


En caso de que uses el pincel, puedes hacer lo siguiente para no salirte del color que estés trabajando:

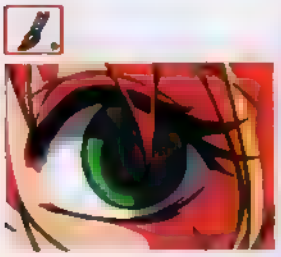


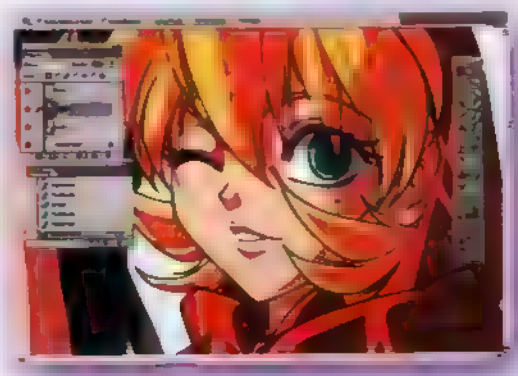
Posiciónate en el layer donde tienes todos tus colores en plasta. Selecciona la Varita Mágica y en la barra de opciones desmarca la casilla que dice Use All Layers (Usar Todos los Layers) y da clic sobre el color que deseas (en este caso, el cabello), sólo el color del cabello será seleccionado. Ahora, presiona en el teclado Ctrl+H para que la línea punteada desaparezca. Posiciónate nuevamente en el layer donde estás colocando las sombras y pinta sin problemas, verás que no puedes pintar afuera del área del cabello.



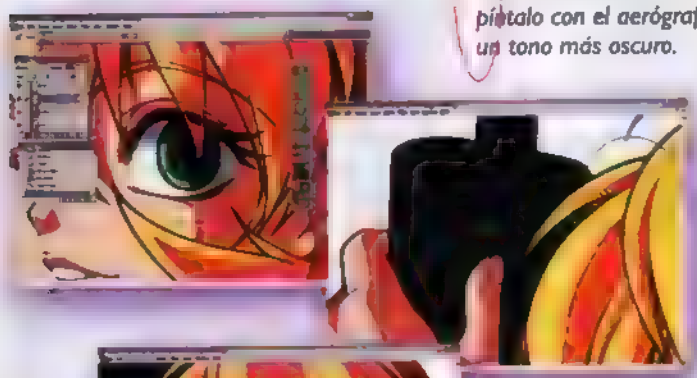


Para los ojos: selecciona como ya te enseñamos, el iris. En tu layer de sombras pinta con un color sólido la pupila. Ahora usa el filtro Gaussian Blur (Menu>Filter>Blur>Gaussian Blur) y dale un valor alrededor de 7 (6.9 en este caso). Tu pupila aparece con un degradado. Ahora, usando un pincel, pinta arriba y abajo del iris siguiendo la sombra natural del ojo.



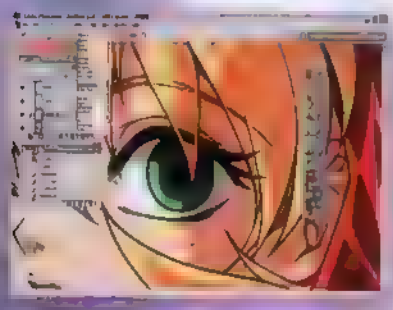


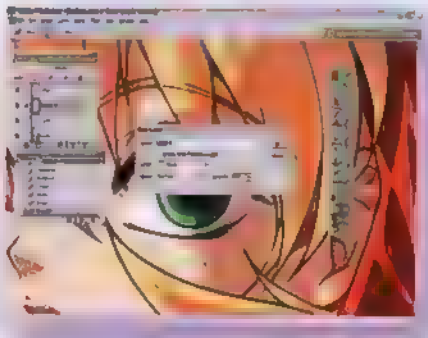
Para la segunda sombra crea un nuevo Layer y, aprovechando que tienes seleccionado el iris del ojo, píntalo con el aerógrafo usando un tono más oscuro.

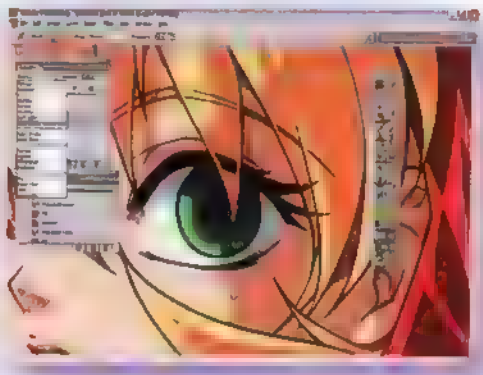


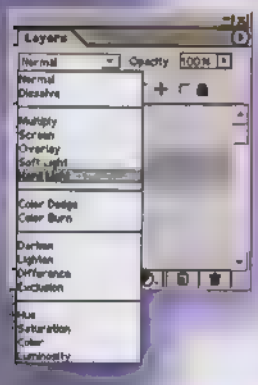
Usa la misma técnica para pintar la segunda sombra, pero no abuses demasiado de ella, sólo debes colocarla en lugares estratégicos y cuidar que no sea demasiado grande, en este caso las segundas sombras más visibles están en el arma, el cabello y la canasta pero en general, todo tiene una segunda sombra.

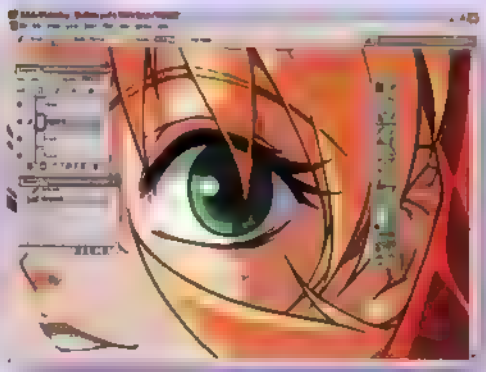
Ahora trabajaremos los brillos.





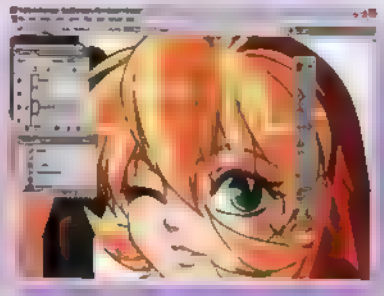




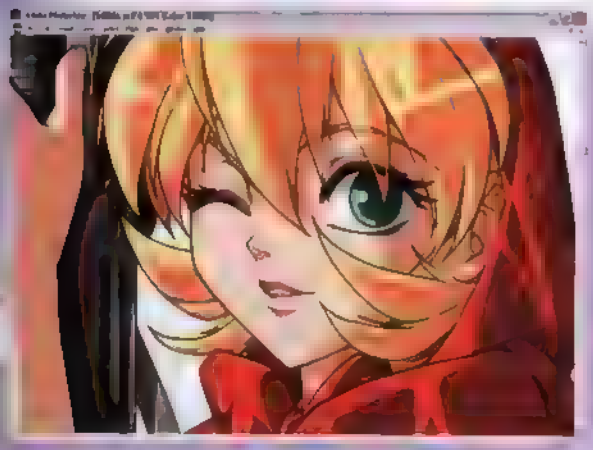


Crea un nuevo Layer sobre la segunda sombra. Dale la opción de Hard Light, en la ventana de la paleta flotante Layers. Ahora pinta con blanco sobre este layer (en este caso, dimos un brillo al ojo), verás que se forma un efecto luminoso alrededor de lo que pintaste. Trata de usar un pincel difuminado.

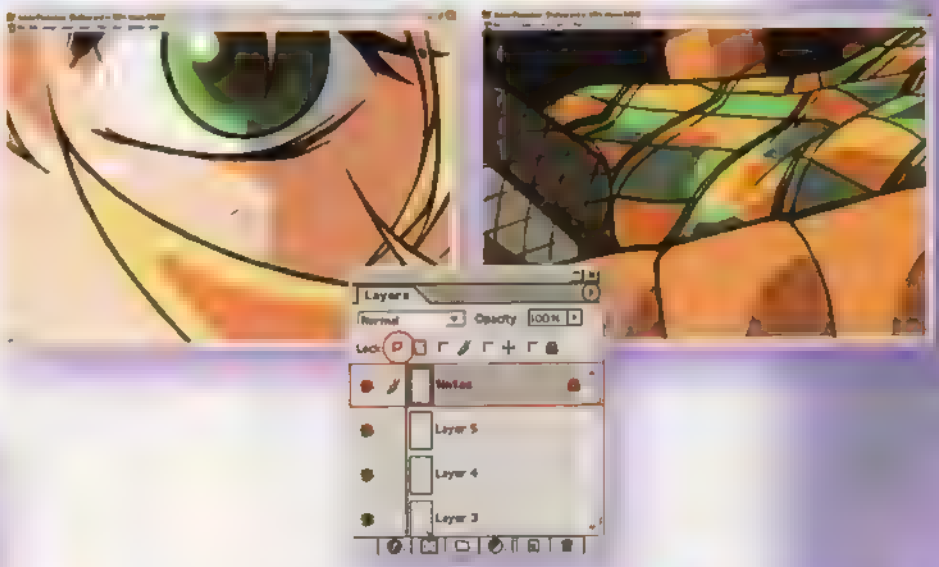
Para el cabello usa un layer normal, sólo escoge un color más claro para dar un buen efecto, trata de no llegar hasta el color blanco. Marca primero los brillos usando el Lazo Poligonal, después rellena con el color y por último, pasa ligeramente la goma para dar un pequeño degradado.



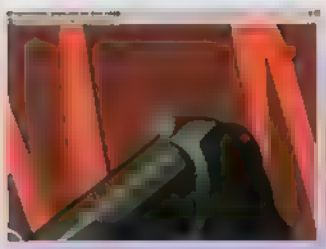
No abuses de los brillos, éstos sólo deben enfatizar la dirección de la luz.



Para pintar la línea de color, sólo tienes que seleccionar el layer donde están las tintas y dar clic en la casilla Lock Transparent Pixels, de esta manera pintarás sólo la línea sin afectar lo demás. No abuses demasiado de este recurso, recuerda que la técnica tipo acetato requiere las líneas negras.



Para pintar las sombras de las líneas que coloreaste, simplemente presiona la tecla Ctrl y selecciona el layer donde pintaste la primera sombra, así seleccionarás todo lo que esté dentro de esta capa, pero podrás trabajar en la de línea. Ahora puedes pintar con un tono más oscuro al original de tu entintado y dará el efecto de sombra.



Como detalle final para el personaje, crea un layer nuevo que esté arriba de todos los demás (incluso el de tintas) y da unos ligeros toques con aerógrafo y color blanco, simulando brillos en determinadas partes como el metal o el cabello.

Para el fondo se usaron aerógrafo y diferentes colores, trata de que los colores de fondo vayan de acuerdo con los colores del personaje sin que alteren la imagen central, usa colores contrastantes o complementarios. Checa nuestros anteriores números a color para mayor información.

Ahora vamos a dar el último detalle a nuestra ilustración, sigue estos pasos cuidadosamente, checa que tengas visibles la paleta flotante de Layers y de History.

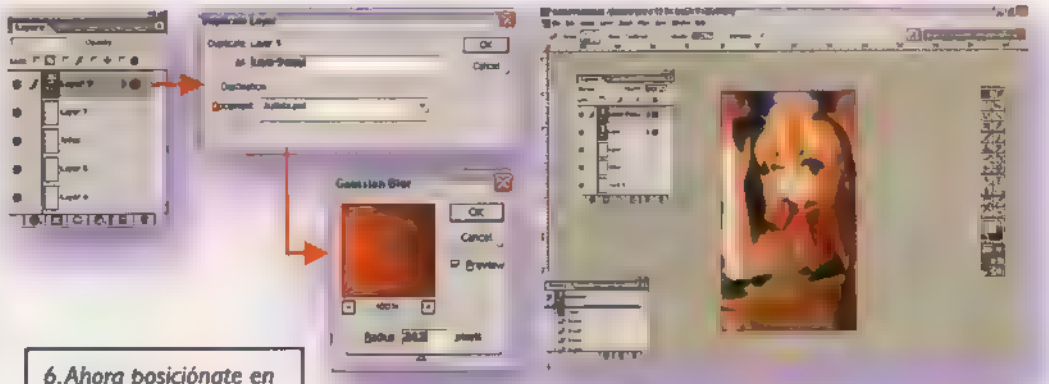
1. Selecciona el layer de las tintas y ligalo a todos los layers donde tengas partes del dibujo central (color, sombra 1, sombra 2, etc.). Cuida de no ligar ningún layer del fondo. Para ligar un layer con otro, activa el pequeño icono de cadena que está a la derecha de cada layer.

2. Une todos los layers en uno solo (Merge Linked), usa el comando Ctrl + E.

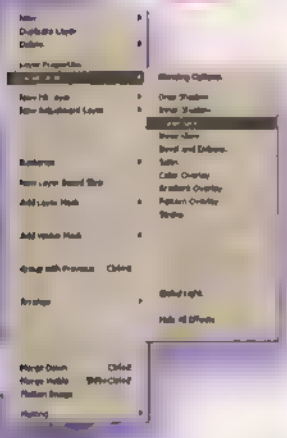
3. Selecciona el canvas completo, usa el comando Ctrl + A.

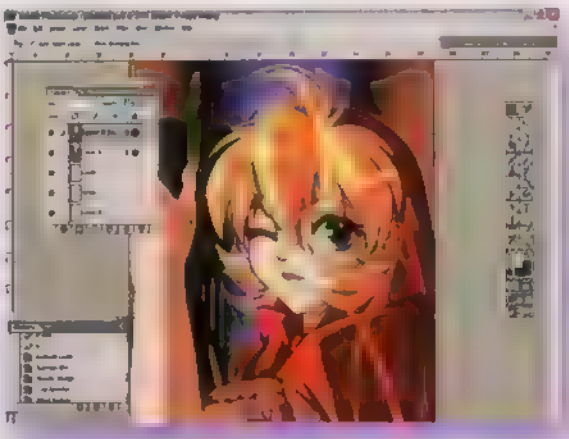
4. Copia todo el Layer que se acaba de formar, usa el comando Ctrl + C.

5. Ve a tu paleta de History (Historial) y selecciona el paso anterior a cuando uniste todas las capas en una (Merged Linked).



6. Ahora posiciónate en el layer que está arriba de todos y presiona el comando Ctrl + V.

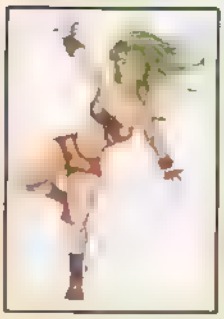




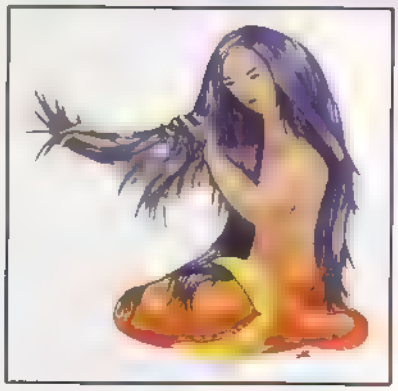
Si todo salió bien, ahora tienes en un layer la ilustración completa, a este layer le aplicamos el filtro Gaussian Blur con un valor alto (23-25) y le bajamos la opacidad a 20%, esto dará un efecto difuminado muy suave que brindará realismo al trabajo.

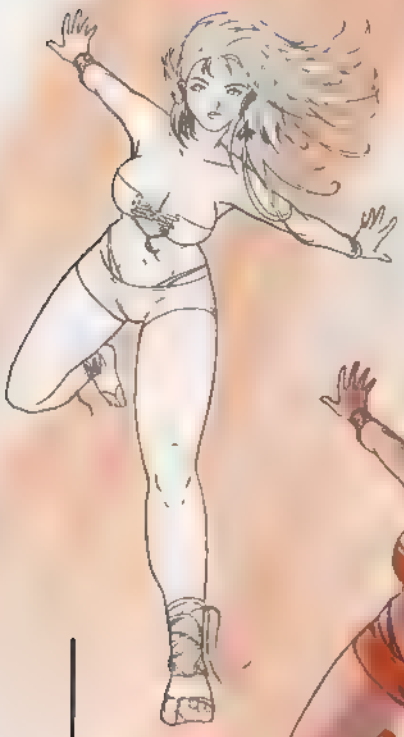
También puedes aplicarle un contorno brillante con la opción que está en Menu>Layer>Layer Style>Outer Glow, y resaltar la figura del fondo, experimenta duplicando la imagen y aplicando diferentes filtros, puedes crear algo bastante original.

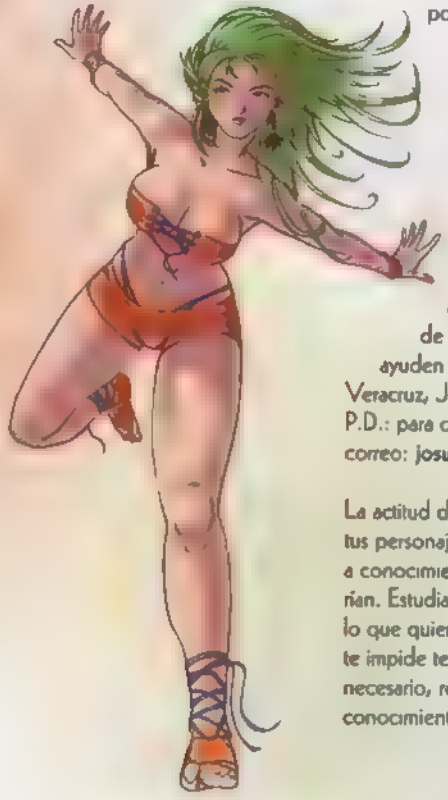
Experimenta con todas estas opciones y realiza tus propios trabajos.
Nos veremos en el siguiente número.



Nos complace mucho ver la respuesta de todos nuestros lectores para con esta sección. La cantidad de material que nos llega diariamente es impresionante; sin embargo, tenemos que hacerles una petición y de antemano mil disculpas por las molestias que esto pudiera causar. Nos han llegado trabajos para revisión a la cuenta de Dibujarte de Yahoo, pero esta cuenta fue creada específicamente para recibir cartas y comentarios, ya que la capacidad es muy poca y puede saturarse fácilmente. Al enviar trabajos gráficos, la cuenta se llena rápidamente dejando sin oportunidad a muchos de nuestros lectores que sólo desean enviar sugerencias. Por tal motivo, hemos decidido que todos los dibujos que lleguen a la cuenta de Yahoo serán borrados sin ser revisados, ya que es necesario limpiar rápidamente el buzón para permitir la entrada de cartas. Sentimos mucho tomar estas medidas, pero tratamos de que sea por el bien de todos nuestros lectores. Gracias.







Antes que otra cosa.... saludos desde Jarocholandia. Amigos de Dibujarte, les quiero agradecer por los tips que proporcionan en su revista, sinceramente me han ayudado bastante. Y, bueno, como se ofrecieron a analizar las obras de arte de cada uno de nosotros... je, je, aproveché la ocasión. Les envío tres imágenes y quiero mencionar que la amazona es mi primer dibujo a color, después realicé la sirena y, finalmente, el ángel (con una diferencia de una semana). Tanto la sirena como el ángel son dibujos que yo había realizado hace tiempo en blanco y negro, pero me decidí a hacerlos a color cuando llegó a mis manos su revista. Les agradezco de antemano su atención y mil gracias por dar a muchos de sus lectores la oportunidad de que expertos como ustedes nos ayuden a mejorar nuestras obras de arte... mil gracias y hasta pronto. Desde Veracruz, Josué.

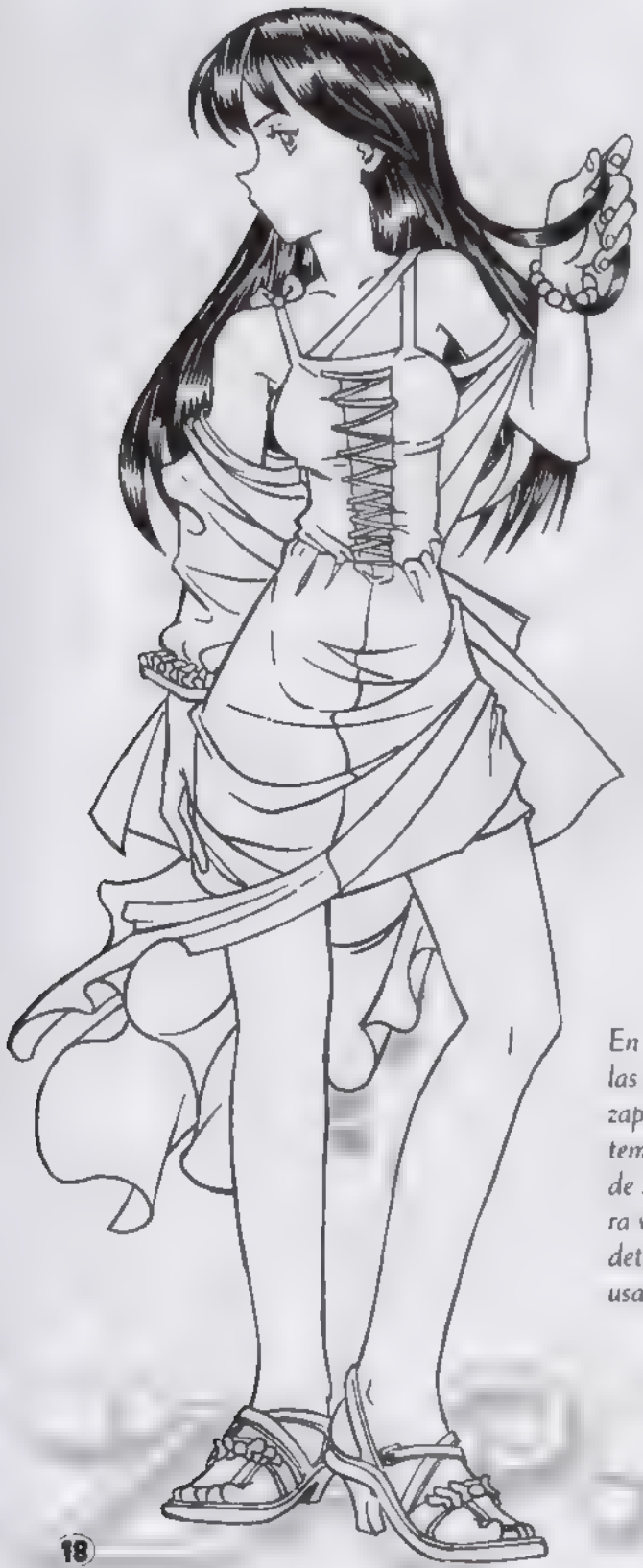
P.D.: para cualquier persona que desee compartir conocimientos... éste es mi correo: **josuepmelgoza@hotmail.com**

La actitud de un personaje nos dice mucho sobre él mismo, y las actitudes de tus personajes son adecuadas; sin embargo, hay ciertas restricciones en cuanto a conocimientos que no permiten que las actitudes se concreten como deberían. Estudia mucho la anatomía y la proporción, ya que tienes la intención de lo que quieres lograr; no obstante, el poco conocimiento sobre estos temas te impide terminar satisfactoriamente el trabajo. No temas experimentar y, si es necesario, repetir un dibujo 20 veces, debe hacerse hasta que la práctica y el conocimiento de lo que dibujas no te permita equivocarte

HOJAS DE PRÁCTICA

PUEDES USAR ESTAS ILUSTRACIONES
PARA PRACTICAR LAS TÉCNICAS
QUE TE ENSEÑA ESTA REVISTA,
PERO RECUERDA SIEMPRE
RESPETAR EL CRÉDITO DEL AUTOR.

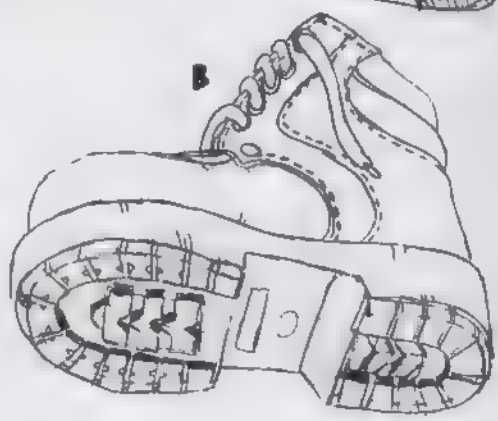
© ZENYACEN

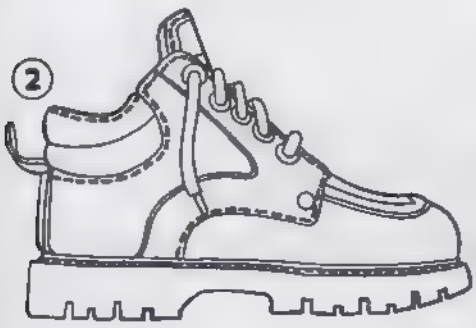


En el número 34 se estudiaron las bases teóricas para dibujar zapatos. Si quieres estudiar este tema mejor, consigue el Especial de Zapatos Primera Parte. Ahora veremos unos aspectos más detallados de diferentes modelos usados comúnmente.

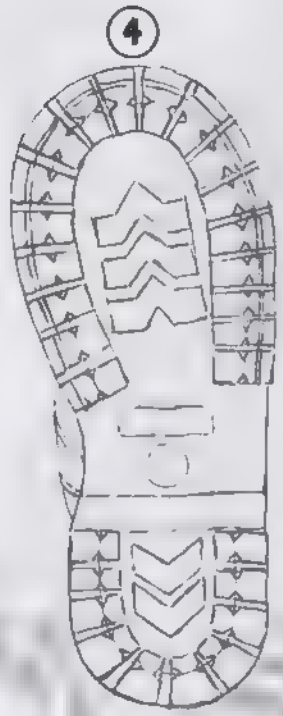
EL DIBUJO DE LA BOTA DE MONTAÑA

La base de una bota de montaña vista de perfil es una especie de trapecio irregular, si observas la línea punteada te darás cuenta de que sólo es un rectángulo unido con un triángulo En el paso 2, detallamos Al principio puede parecerte eterno detallar cada zapato, pero esto disminuirá después de repetir muchas veces las mismas líneas. En A y B tenemos la misma bota en dos pasos, recuerda, dibuja todo por pasos, es muy difícil dibujar algo de primera intención, aun para los profesionales.

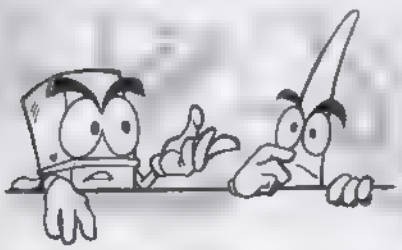




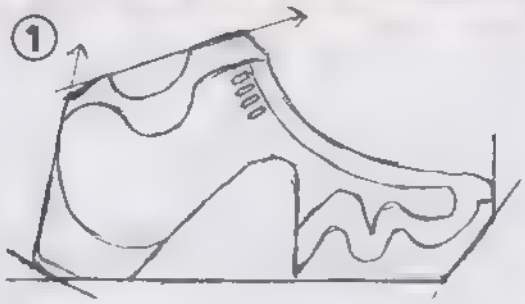
LAS SUELAS DE LAS Bbotas

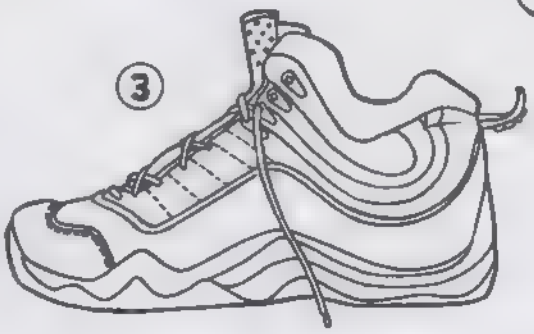


En 3 tenemos la suela de la bota sólo con líneas de referencia, en 4 tenemos la suela terminada. Cuando seas capaz de dibujar la suela en este ángulo (que es el ángulo más fácil para dibujar una suela) entonces se te facilitará dibujar las suelas en cualquier ángulo con sus detalles. Las botas militares son muy parecidas, observa las similitudes y diferencias.

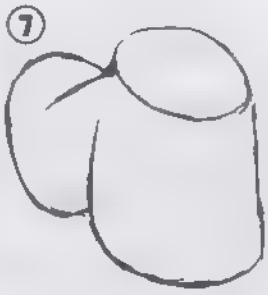


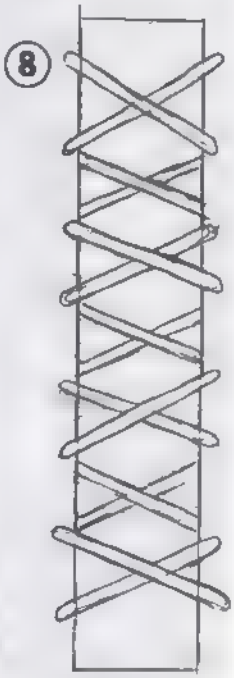
EL ZAPATO TENIS



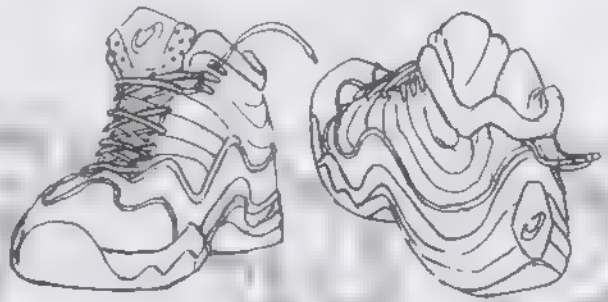


En el tenis a lápiz vemos algunas líneas de referencia, estas flechas nos ayudan a hacer el dibujo más específico, checa que se cumplan estas líneas si quieres aprender a dibujar este zapato tenis, en este ejemplo tenemos el canon completo, vista de perfil exterior (2) vista de perfil interior (3) vista de frente (4) y vista por detrás (5). Para saberte bien unos tenis, debes dominar estas 4 vistas. Los tenis no son más difíciles de dibujar que los otros tipos de zapatos, pero tienen muchas líneas y eso puede confundirte; por tanto, recuerda dibujar primero una base (como en 1) y luego detallar. 6 y 7 son el mismo zapato tenis en otras vistas, observa el dibujo simplificado, con muy pocas líneas definimos la base del zapato, con una buena base dibujar el resto te resultará sencillo. Trata de ver este mismo tipo de líneas simplificadas en cualquier dibujo. En 8 tenemos las agujetas de estos tenis, si te das cuenta, es como dibujar una cruz o un tache por fuera de las líneas verticales y una cruz o un tache dentro de las mismas.





Existen otros tipos de zapatos



OTROS TIPOS DE ZAPATOS

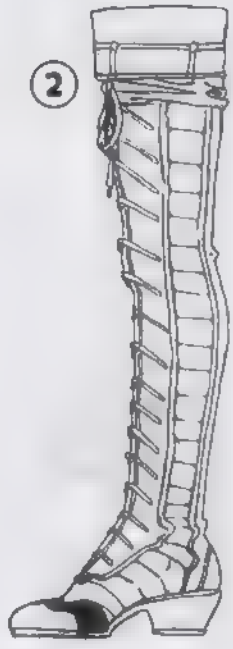
que no es común ver, si haces una mezcla de estos zapatos con los normales, podemos incluso diseñar zapatos nuevos, nunca antes vistos, aquí enlistamos nueve, pero tú puedes crear cuantos tu creatividad te permita. En estos ejemplos incluimos un personaje para que veas cómo se ven puestos.

1.- La Bota Alta

con Tacón Alto

Muy utilizada en personajes de historieta. Los pliegues sólo se generan en los puntos de movimiento (rodilla, tobillo y en la punta del pie).

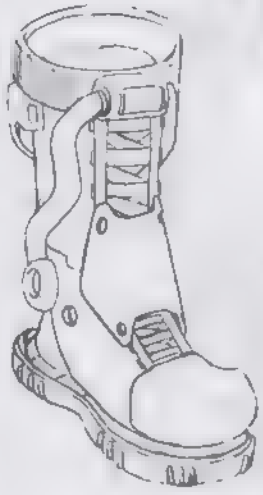
2.- La Bota Alta con



Tacón Plano

Agregamos agujetas y detalles para hacerla más original, es laboriosa, pero de aspecto llamativo.

3.- Bota Ciberné-



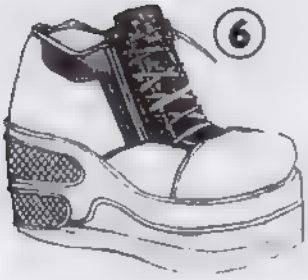
tica

Es una bota militar normal, sólo agregamos tornillos, tubos, etc. Y agrandamos un poco la suela, recuerda que toda creación tiene su base en algo real.

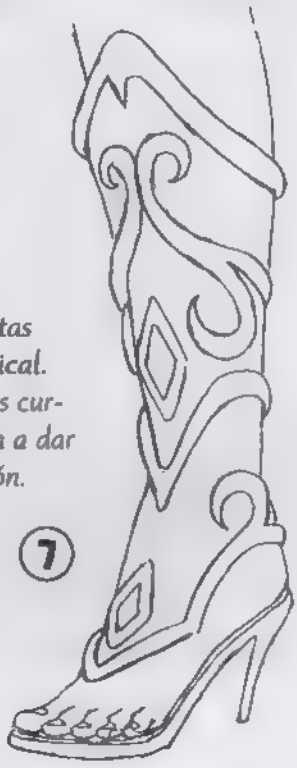
4.- El Tenis Converse

Para decir que sabemos dibujar tenis es necesario conocer el converse. Las agujetas no se entrecruzan por debajo como un tenis normal.

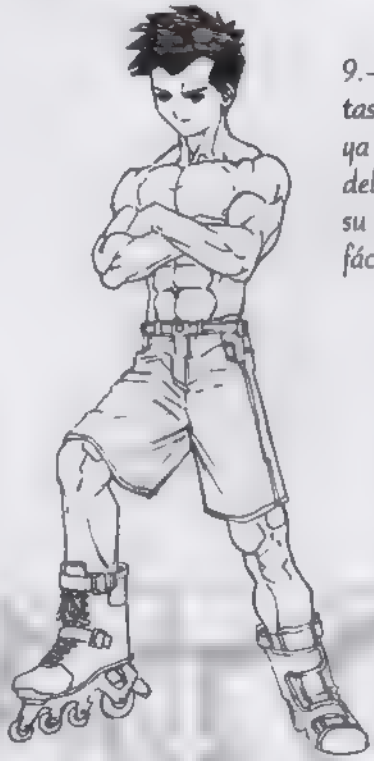
5.- Las botas que apenas cubren los tobillos siempre dan una apariencia de zapatos mágicos.



6.- Los "Nunca Me Verás Descalzo", zancos, o con supersuelas son iguales a un zapato normal, sólo hay que engrosar desproporcionadamente la suela. En las mujeres estiliza mucho las piernas, porque eso las hace parecer más largas.

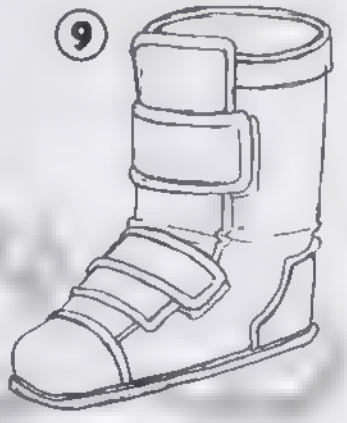


7.- Las Botas Tipo Angelical. Los adornos curvos ayudan a dar esa impresión.



8.- Los Patines en Línea son otro tipo de zapatos, a éstos les hemos puesto algunos detalles nuevos, como la llanta gigante de atrás.

9.- Las Botas Rectas estilizan el pie, ya que no se ve lo delgado del tobillo, su forma básica es fácil de dibujar.



En el look deportivo ayuda mucho saber dibujar bien los tenis; a veces, en el caso de la historieta, es necesario hacer acercamientos en los pies, es ahí donde te resulta útil saber dibujar los zapatos hasta los detalles. Intenta con un dibujo propio hacer una ilustración como ésta de pretexto para practicar el dibujo de los tenis.

En los dos ejemplos de abajo creamos zapatos fantásticos a partir del conocimiento de los zapatos comunes que puedes ver todos los días en la calle o en tu cuarto. No lo olvides, la única manera de aprender a dibujar es copiando, es bueno dibujar cosas que no existen porque eso estimula tu creatividad, pero es mejor si primero te aprendes las que sí existen, esto te sirve como base para poder crear cualquier cosa.

Goji! Un dragón con Ángel

y DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

Te invita a participar en el concurso de dibujo

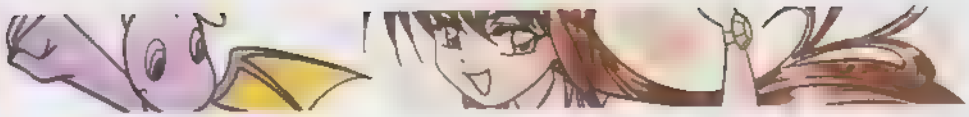
Pinta un Ángel

En la siguiente página encontrarás un dibujo original de Angel Princess, digitaliza el dibujo y, basándote en las clases de cómo se coloreó la portada de este número, demuestra tus habilidades y el gusto por este sexy personaje. Los colores que debes usar están a la izquierda de la imagen, así como la descripción de la zona a la que corresponden. Para obtener este color, simplemente escribe el número de pantone que viene a la derecha de cada color en la parte baja de la ventana del selector de color, no olvides que los tonos son para los colores de base, sombras y en algunos casos, brillos.

No hay límite de tiempo para este concurso, ya que los mejores trabajos que vayamos recibiendo se publicarán a página completa en contraportada del cómic Goji, un Dragón con Ángel.

¡No te quedes sin participar!

GOJI!
UN DRAGÓN CON Angel



SOMBRA BLANCO:

9BAEBC

PIEL:

FCDCDB

F8A89D

F4847B

CABELLO:

F9C7DC

ED2024

A62226

OJOS:

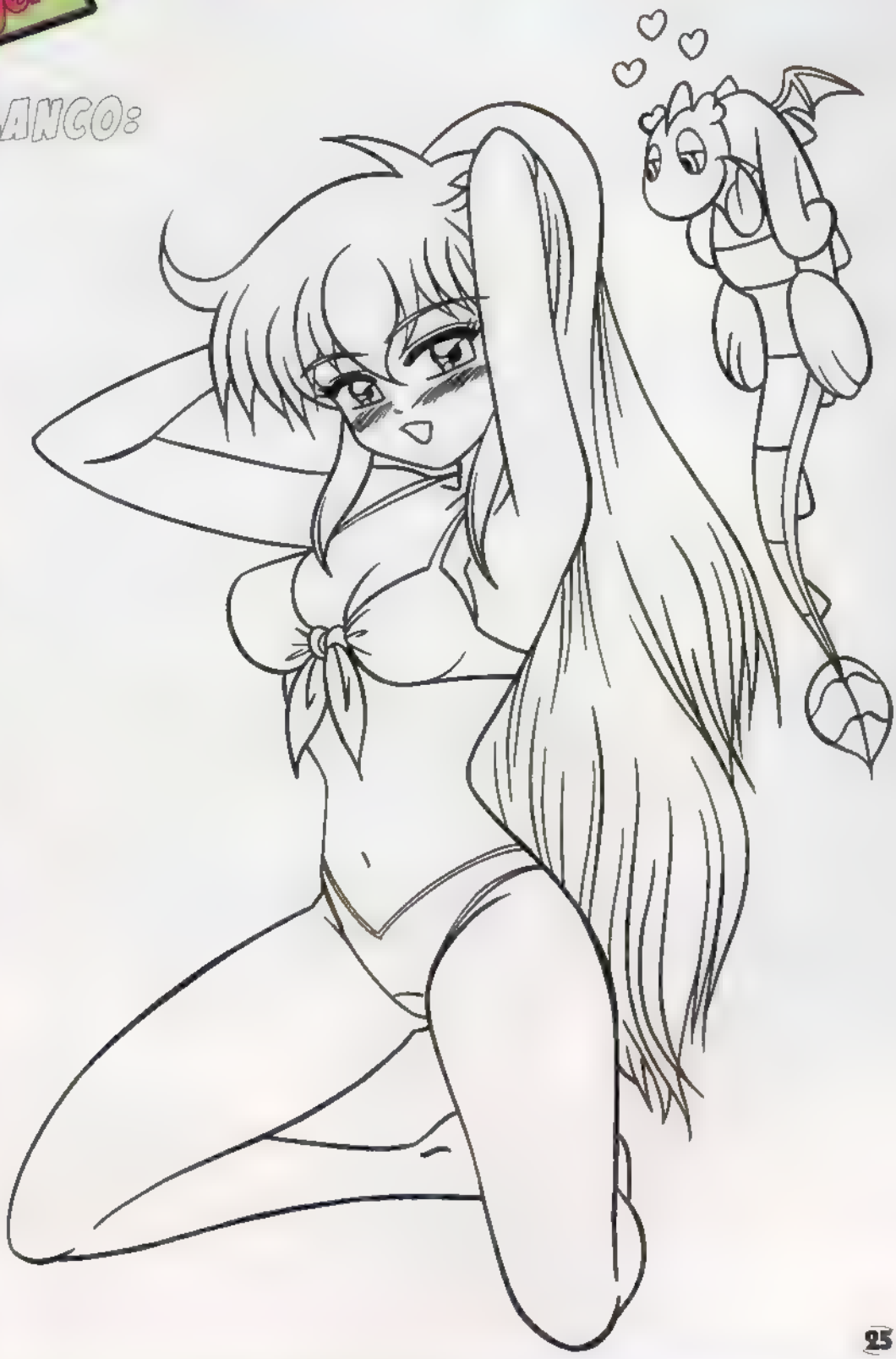
AFD9A7

387B57

BLUSA:

9FC8E8

7C9AD0



GOJI! UN DRAGÓN CON Angel

UN MANGA A LA MEXICANA

UN POCO DE HISTORIA

Desde cualquier punto de vista que se considere, ya es un hecho que el anime y el manga se han integrado de lleno a nuestra cultura; series de TV, películas, productos que hasta hace poco tiempo sólo eran conocidos por los Otakus (aficionados a la animación japonesa), ahora podemos verlos por todas partes y pareciera que el terreno de las historietas no es la excepción. Cada vez son más y más los dibujantes que se basan en el estilo japonés de hacer cómics para dar forma a sus viñetas, y en los puestos de revistas ya es muy común ver varias historietas mexicanas y japonesas, cuyas portadas están enmarcadas por dulces chicas de grandes ojos; por lo visto, la ola de la invasión japonesa ya no tiene freno. Con esta idea en mente, Editoposter comenzó a sacar a circulación varias historietas usando el estilo japones, con una buena aceptación por parte del publico. Todo dio inicio con los cuadernos para iluminar, algunos de los cuales usaban en sus viñetas personajes al estilo manga, para después dar el gran paso a las historietas tipo manga. Una de las primeras fue Tetsuko, La Chica de Acero (en la que se narraban las aventuras de una joven artista marcial con poderes psíquicos) y cuya historia y dibujo estaban a cargo del novel dibujante Arturo Vázquez (Lobo). Fue tal la aceptación de los lectores a esta revista que se publico la historia en su totalidad (45 números).

Por otro lado, tenemos a Chicas Trabajadoras y Sexis, Divertidas y Abusadas, historieta de corte hentai (erótico), por cuyas páginas circularían diversos dibujantes, siendo Mono uno de los favoritos, sin olvidar los talentos de dibujantes como Daniel Garcia, Romy Villamil y Selene Cordero (ellas dos, las únicas dibujantes de estilo erótico en México en ese entonces). Después, vendrían proyectos como Sedai y la Saga Shojo, esta última dibujada en su totalidad por chavas, entre las cuales tenemos a Yoshie Kiyota, Adriana Pasos y Adalisa Zárate.

Al mismo tiempo, la revista Conexión Manga le daba oportunidad a nuevos talentos para publicar mini-sagas de 8 páginas, donde podían usar el estilo manga o cualquier otro estilo de dibujo; así, comenzaron a surgir algunos jóvenes talentos que después tendrían oportunidad de publicar sus trabajos en otras revistas. Y CON USTEDES... ¡GOJI! Con todos estos antecedentes, no era de extrañar que el Sr. Arnulfo Flores Muñoz se

mostrará muy interesado en lanzar al mercado una historieta tipo manga, teniendo como protagonista al dragón Goji, la popular mascota de la revista Conexión Manga. La primera aparición de Goji fue en la revista Tetsuko, como la mascota de la protagonista; más tarde, al terminar esta historieta, sería utilizado para ayudar a Angel Princess a dar contestación en el Buzón de la revista Conexión Manga. Pronto, el personaje se vuelve muy popular entre los lectores de la revista debido a sus comentarios divertidos y a veces irreverentes y, sobre todo, por la forma en que molesta y hace sufrir a la pobre Angel Princess. La popularidad del dragón no pasa inadvertida para el Sr. Flores, quien piensa en nuevos proyectos para Goji. Con esta idea en mente, el Sr. Arnulfo Flores M., le pide a Lobo (creador del personaje) hacer no sólo una serie de aventuras para Goji, sino también buscar al equipo creativo que le diera forma a la historieta de Goji, un Dragón con Angel. Eso sí, ya que el personaje se movía en el ambiente del anime y el manga, era necesario darle a su historieta un acabado que la hiciera ver como una mezcla entre un manga y un anime, pero sin que perdiera ese toque de historieta mexicana hecha para el gran público con la única finalidad de divertir y entretener.

¿QUIÉNES ESTÁN DETRÁS DE GOJI?

Goji es la sexta historieta estilo manga que se hace en Edito Poster, y las personas que trabajan en ella no son unos improvisados, sino que ya han colaborado de manera profesional en el medio de las historietas. He aquí una breve semblanza de ellos para que los conozcan mejor y sepan qué clase de calidad de trabajo les ofrecen en las páginas de Goji, un Dragón con Angel.

ARTURO VÁZQUEZ (LOBO)

Sus primeros trabajos en Edito Poster fueron elaborando cuadernos para iluminar, utilizando el estilo manga en sus viñetas. Después, el Editor, Señor Arnulfo Flores M., le dio la oportunidad de publicar una historieta de su completa autoría, la ya mencionada Tetsuko, la Chica de Acero. Después de terminar los 45 números de que constó Tetsuko, Lobo trabajó en la revista Conexión Manga desempeñando diferentes funciones: subdirector de la revista, articulista, director durante algunos números, para finalmente volver a la subdirección, cargo que sigue ejerciendo hasta la fecha. Al mismo tiempo, comenzó a incursionar en los terrenos de la historieta hentai, haciendo guiones para las publicaciones Chicas Trabajadoras, y Sexis, Divertidas y Abusadas. Por otro lado, Lobo también hizo algunos guiones para la publicación Seducción 3X, de Editorial Ufo. Fue precisamente en esta editorial donde volvió a tomar el lápiz para dibujar una historieta, esta vez de corte erótico. SexSchool 69, es el nombre de la historieta tipo hentai en donde Lobo primero se encargaría del guión, para después hacerse cargo, además, del dibujo, a la salida de Daniel García, primer dibujante de esta historieta.

EDGAR MANJARREZ

Dibujante encargado de realizar la historieta de Goji. Aunque ésta es su primera historieta de entrega regular, Edgar no es ningún improvisado; de hecho, tiene una amplia trayectoria a pesar de ser un dibujante joven. Mientras terminaba sus estudios en publicidad, comienza a estudiar las bases del dibujo de historieta en la Editorial VID, después de estudiar dos años en este lugar,

comienza a hacer guías de color para historietas como Gasparín y Wendy, la Brujita. Por un tiempo, aproximadamente 3 meses, Manjarrez se convierte en aprendiz del Maestro Sixto Valencia (dibujante de la clásica historieta Memín Pinguín) para después entrar a Editorial Ejea como dibujante de soporte. En su afán de aprender más, Edgar estudia Diseño Gráfico y entra a trabajar a una agencia de diseño. Durante todo este tiempo, Edgar Manjarrez va descubriendo el maravilloso mundo del manga y el anime y decide comenzar a realizar pequeñas historietas con este estilo de dibujo. Así pues, teniendo confianza en su trabajo, Edgar envía pruebas a editoriales de España y Estados Unidos, teniendo buena respuesta. Por ejemplo, en España queda como uno de los semifinalistas del concurso de manga realizado por la revista Otaku, pero su mayor logro es la publicación de una historia corta suya por parte de la Editorial Antartic Press (USA), en la edición anual del cómic estilo manga Ninja High School. Estos logros lo llevan a probar suerte en territorio nacional y es así como llega a Edito Poster, donde de inmediato es reconocido su talento, razón por la cual se le encargan varias ediciones de la revista Dibujarte Kids, además de una saga en donde se presentaban las bases del concurso de dibujo que promocionaba Edito Poster y Conexión Manga –revista donde se publicaría su saga–. El nombre de esta mini-historieta es Sueños de Papel, y narraba las aventuras y desventuras a las que se enfrentaba una joven dibujante recién llegada a la capital para tratar de lograr su sueño de ser dibujante profesional de historietas. Los jóvenes dibujantes mexicanos se sienten identificados con la protagonista y la historia se vuelve una de las más populares de las publicadas en la Saga de Conexión Manga. Por todas estas razones no es de extrañar que Lobo y el Sr. Arnulfo Flores M., escogieran a Edgar Manjarrez para su nuevo proyecto de Goji, un Dragón con Angel. Aunque Lobo le proporciona a Edgar los diseños de Goji, Angel y el resto de los personajes, se le otorga carta libre al dibujante para que le dé su toque personal a los diseños. De igual forma, aunque Lobo le entrega el guión de la historia, Edgar tiene libertad creativa para hacer más dinámicas las escenas e, incluso, contribuir con sus propias ideas a la trama.

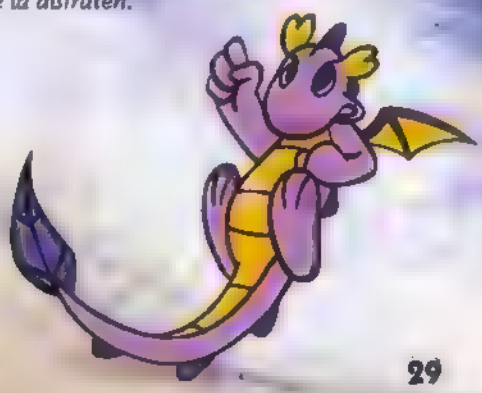
DANIEL GARCÍA

El último miembro del equipo de esta historieta quien, aunque tiene menos tiempo en el medio del cómic, ha demostrado con su trabajo que es todo un profesional y que siempre busca dar la mayor calidad posible a su trabajo. Daniel García comenzó a interesarse por todo lo relacionado con el anime y el manga a raíz de ver Ranma 1/2 en la TV, desde entonces empezó a explotar su talento, hasta entonces oculto, para dibujar al estilo manga. Al igual que Lobo y Edgar, Daniel recibe su primera oportunidad al llegar a Edito Poster, donde muestra sus trabajos al Sr. Arnulfo FLores M., quien en un principio le da trabajo como guionista en su revista Chicas Trabajadoras. Más adelante, Daniel recibe su primera oportunidad como dibujante en las páginas de la historieta Seducción 3X, de Editorial Ufo, donde publicó una de sus historias. Pero la mejor oportunidad la recibió al encargársele

el dibujo de la historieta SexSchool 69 (también de Editorial Ufo), donde demostraría su gran talento como dibujante estilo manga. Entre los muchos talentos de Daniel García se encuentra el de poner color a sus trabajos con una calidad equiparable a las animaciones japonesas, algo que queda demostrado en las ediciones a color de la historieta SexSchool 69 y es precisamente esta calidad de color lo que hace escoger a Daniel como el colorista de Goji, un Dragón con Angel. Para esta historieta Daniel utiliza una paleta de colores lo más parecido a animes como Card Captor Sakura y, sobre todo, intenta hacer resaltar más el trabajo del dibujante Edgar Manjarrez. Ante todo, con el estilo de Daniel García se intenta que Goji tenga un toque único en cuanto a color se refiere, y que no sea la típica historieta con colores puestos casi al azar. De hecho, en esta historieta cada personaje tiene su propia gama de colores de acuerdo con sus personalidades o papel en la trama.

Goji es el más reciente proyecto en el cual trabajan estos creativos, y donde se retoman personajes del primer trabajo de Lobo: Tetsuko, la Chica de Acero. Aunque en Goji, un Dragón con Angel, Lobo vuelve a usar a los personajes Goji y Angel Princess, ahora los coloca en una especie de universo alterno y les da una personalidad más de acuerdo, digamos, con estos tiempos. Goji no pierde su personalidad pícara e irreverente, mientras que Angel Princess es el justo complemento del dragón, una chava moderna, audaz e inteligente, que tiene que soportar a una mascota que siempre la está molestando o espiando en situaciones embarazosas. Aunque esta historia se maneja en el mismo plano de Tetsuko, nos muestra una narración completamente diferente. Goji y Ángel deben enfrentarse a varios demonios que escaparon del Reino del Crepúsculo -una dimensión paralela a la nuestra- para evitar que siembren el caos en la Tierra. Ante todo, Lobo deja claro que, aunque habrá peleas entre monstruos y demonios, la historia no pretende seguir la moda de anime donde el tema principal son los duelos entre monstruos y seres sobrenaturales, pues la historia girará alrededor de los problemas que sufre Ángel Princess al conocer a Goji, tratando de evitar que todo el mundo sepa de su existencia y además, ayudar al loco dragón a capturar a los demonios fugitivos.

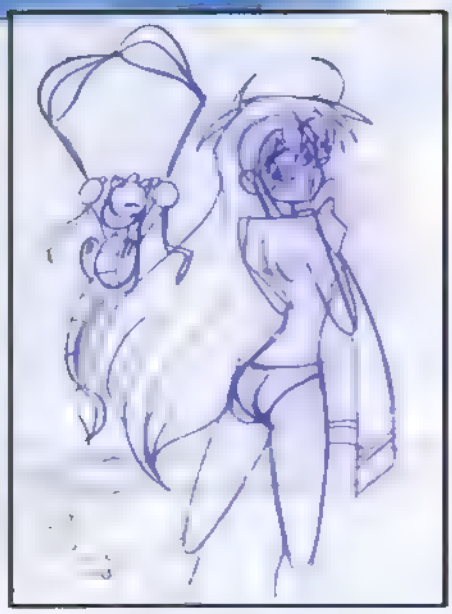
Y éste es, a grandes rasgos, el trabajo realizado por tres apasionados del cómic, quienes intentan dar lo mejor de sus talentos para brindar al lector una historieta tipo manga bastante divertida. Con este artículo se trata, ante todo, de demostrar que la realización de una historieta no es un trabajo improvisado, sino el resultado de cuidar todos los detalles, desde la historia, el diseño de los personajes, el color y la impresión, con el objeto de mostrar un trabajo de buena calidad en las páginas de la nueva historieta de Editorial Edito Poster: Goji, un Dragón con Angel. Pero como dicen que una imagen dice más que mil palabras, en este mismo número pueden ver una muestra del trabajo del dibujante Edgar Manjarrez y de la forma de poner el color de Daniel García, en una padrísima clase de dibujo que muestra cómo se desarrolló paso a paso la portada de este mismo número de Dibujarte. Esperamos que la disfruten.



Goji! Un dragón con Ángel

Cómo se hizo la portada para DibujArte

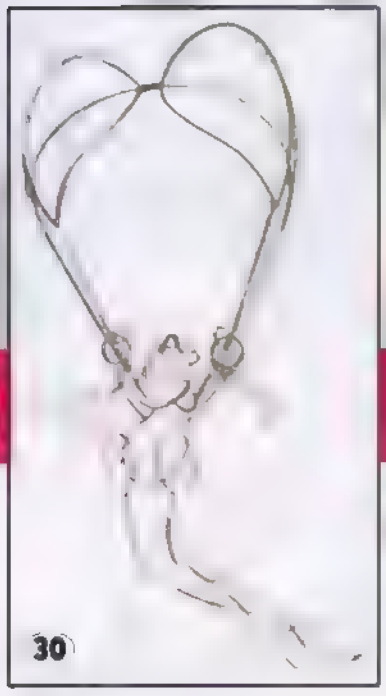
¡Qué tal, amigos! Ahora, en honor a la promoción del nuevo cómic de la editorial: Goji, un Dragón con Ángel, le pedimos al equipo creativo que desarrollara una clase en la que nuestros lectores entendieran el método de trabajo que utilizan. Aquí tenemos el resultado.

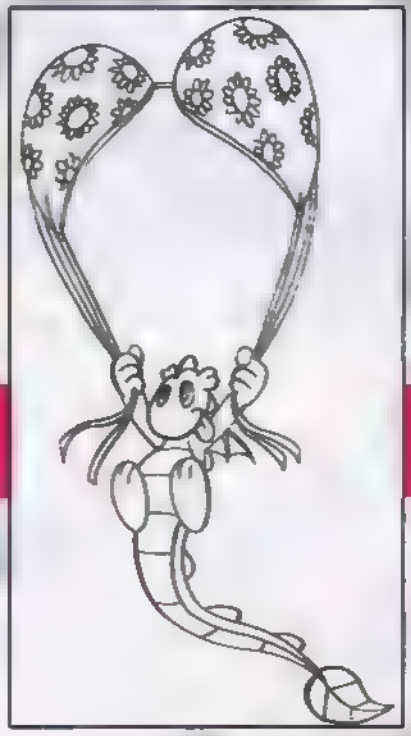


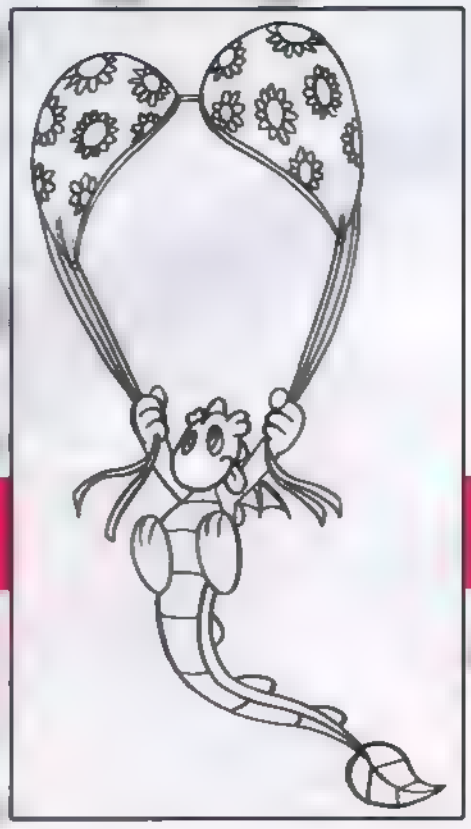
Por principio de cuentas, la idea general del cómic y los personajes, los tiene Arturo Vázquez. El trabajo a lápiz y tinta corre a cargo de Edgar Manjarrez y el color lo realiza Daniel García.

La idea de la ilustración que aparece en la portada de este número la realizó Edgar basándose en la personalidad de Ángel y Goji, este boceto sirvió sólo de guía y el definitivo se trabajó en una cartulina Opalina.

Aquí puedes ver la evolución del dibujo de Goji a partir de su estructura, y cómo Edgar define sus rasgos.







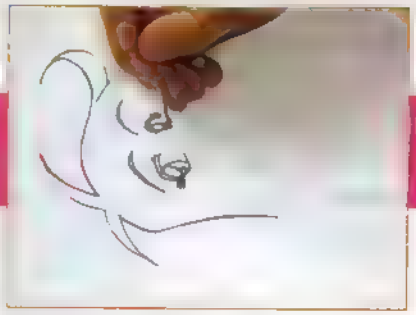
Ahora la estructura de Ángel. Se maneja de 7 cabezas aproximadamente, puedes ver el manejo de éstas en el boceto de la derecha, recuerda que tomamos el boceto de la idea general como guía. En la estructura sólo marcamos las formas con figuras esféricas, no es necesario dar detalle, sino más bien dibujar la guía para detallar posteriormente.

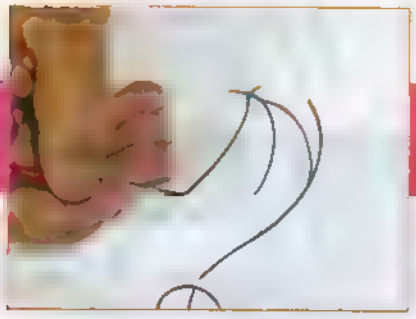
Al definir, se marcan todos los rasgos característicos del personaje y se detallan todos los elementos como el cabello, la expresión, el bikini y la forma del cuerpo. Mira en las fotografías cómo Edgar acomoda el papel a su gusto, dependiendo del tipo de trazo que vaya a realizar.

Ahora preparemos nuestro material para entintar: tinta china, pincel y un poco de agua.

GOJI! Un dragón con Angel

Cómo se hizo la portada para DibujArte



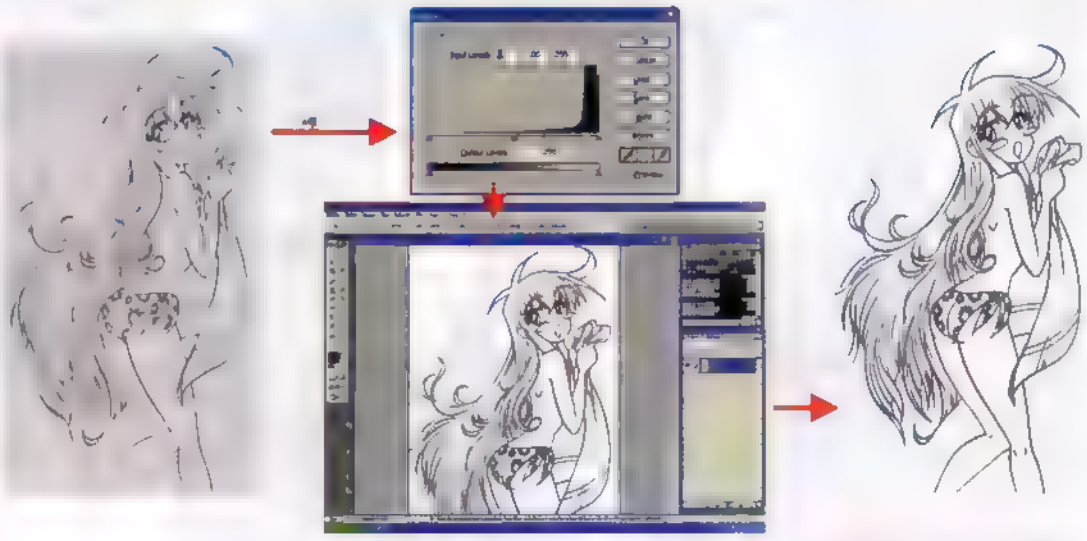


Para entintar debes tener gran control de tu pulso, especialmente en las líneas muy largas. Observa que el pincel se usa para entintar toda la ilustración, por lo tanto, también debes controlar las vanaciones de líneas gruesas y delgadas de tu pincel.

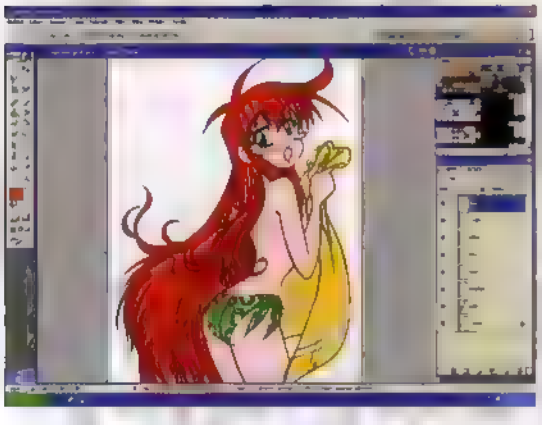
Recuerda entintar de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. La limpieza es esencial al entintar, ya que cualquier mancha puede echar a perder el trabajo Edgar tiene muchos años de expenencia entintando con pincel y nos sugiere que para controlarlo debes practicar mucho todos los días.

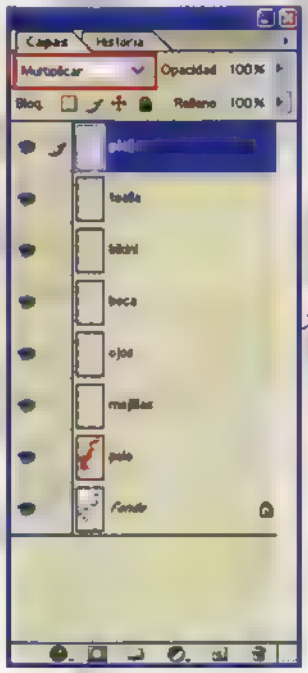
Cuando este trabajo está terminado, se le pasa a Daniel para el color.

El trabajo entintado se digitaliza a 300 DPIs de resolución en escala de grises. Posteriormente, en Photoshop ajustamos los niveles (Menu>Image>Adjust>Levels o con el shortkey Ctrl + L). Mueve el triángulo de la izquierda para acentuar el negro y el de la izquierda para acentuar los blancos. Usa el de en medio para ajustar los grises.

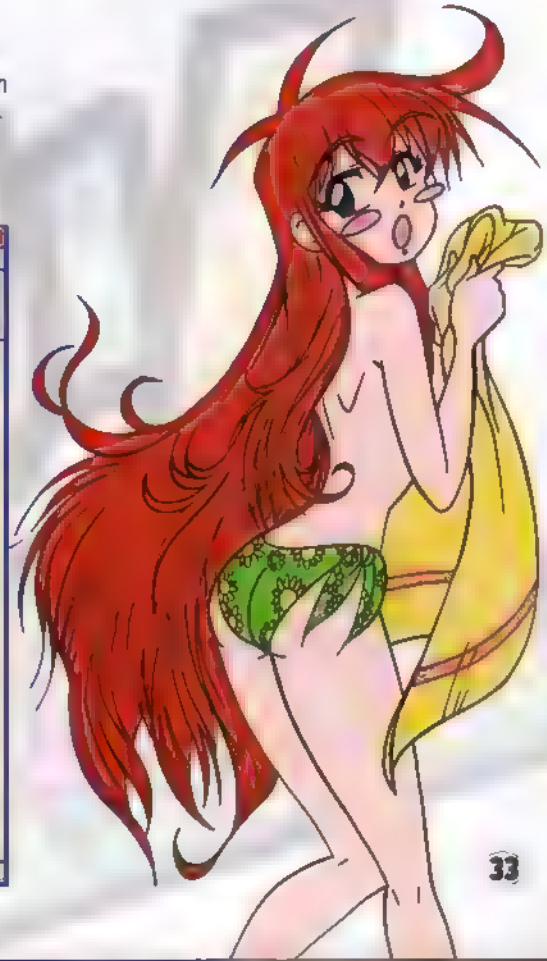


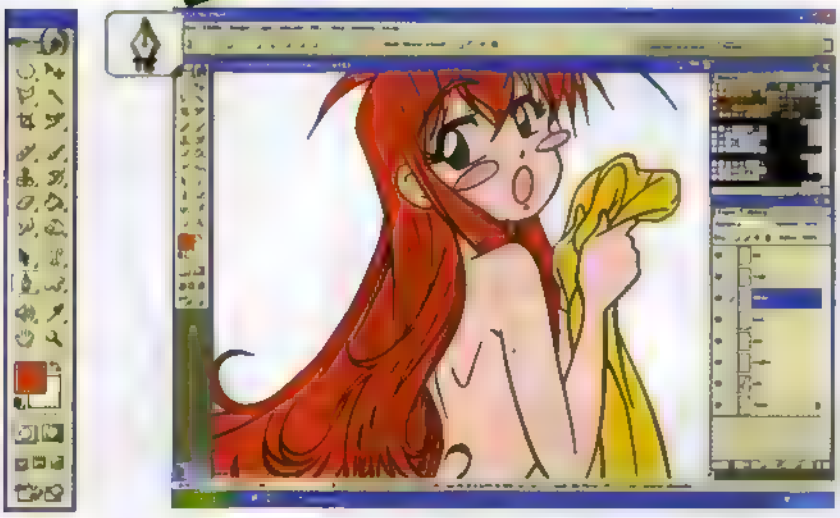
Ahora, crea un nuevo layer para cada color que vayas a colocar: uno para la piel, otro para el cabello, otro para la ropa, etc. Los layers de color deben estar colocados sobre el de la tinta y cada uno debe estar en opción Multiply (Multiplicar) para que no tapen la línea negra de la tinta.

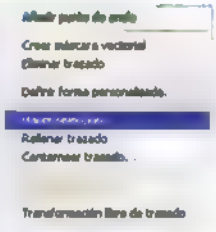




Para rellenar cada color puedes usar el Lazo (L), la Varita Mágica (W) o el Bote de Pintura (G).







Ahora, para marcar la sombra, usa la herramienta Pluma. Esta herramienta marca Paths o Líneas Guías que pueden crear una mascarilla o servirnos para trazar. En números posteriores veremos a fondo su uso.

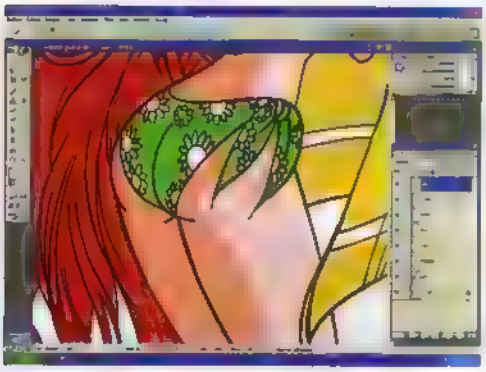
El manejo de la herramienta no es tan difícil como parece. Básicamente es igual al lazo poligonal, pero en vez de hacer rectas, puedes modificar la forma de cada línea para hacer curvas y formas muy rebuscadas.

PATHS (TRAZADO)

Da clic donde quieres que tu path comience, después da clic en algún punto de continuación y, sin soltar el botón, arrastra el cursor, verás que se forma una curva, mueve el cursor de manera que la curva quede de la manera que deseas y suéltalo. Da clic nuevamente en otra zona de continuación y verás que la guía sigue la curvatura del path anterior, esto te sirve para marcar grandes zonas en curva o delinear las sombras sin errores. Practica con la herramienta para entenderla mejor.

Después de marcar el path, da clic con el botón derecho y selecciona la opción Hacer Selección (Make Selection) del menú que aparecerá. Bloquea los pinceles transparentes del layer en el que trabajas y rellena con el color de sombra.

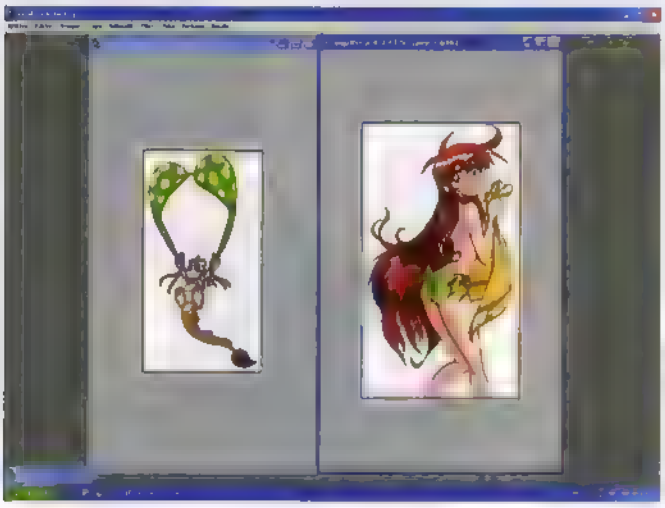
Usa este método en cada layer colocando la sombra del tono adecuado. Observa que en el cabello, las 'puntas' de sombra siguen el movimiento y la forma de éste.

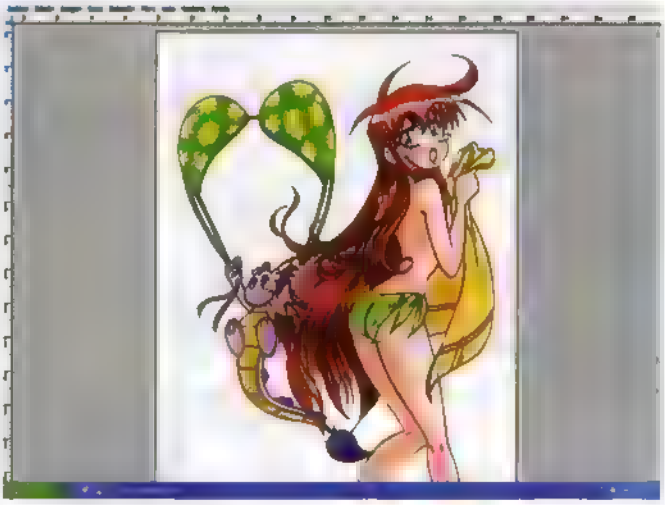


Ahora coloca los brillos con el mismo procedimiento. Daniel usa el blanco puro para marcar los brillos en la piel y los tonos claros de cada zona para el resto de las luces. No deben ser demasiado grandes y siempre toma en cuenta la fuente de luz.

Usa el pincel para corregir cualquier detalle o error en el sombreado.

Aquí puedes ver la evolución del coloreo en Goji, usando los mismos procedimientos. Observa que en el sostén en lugar de aplicar sombras muy marcadas, se colocaron luces que dan volumen a la prenda.

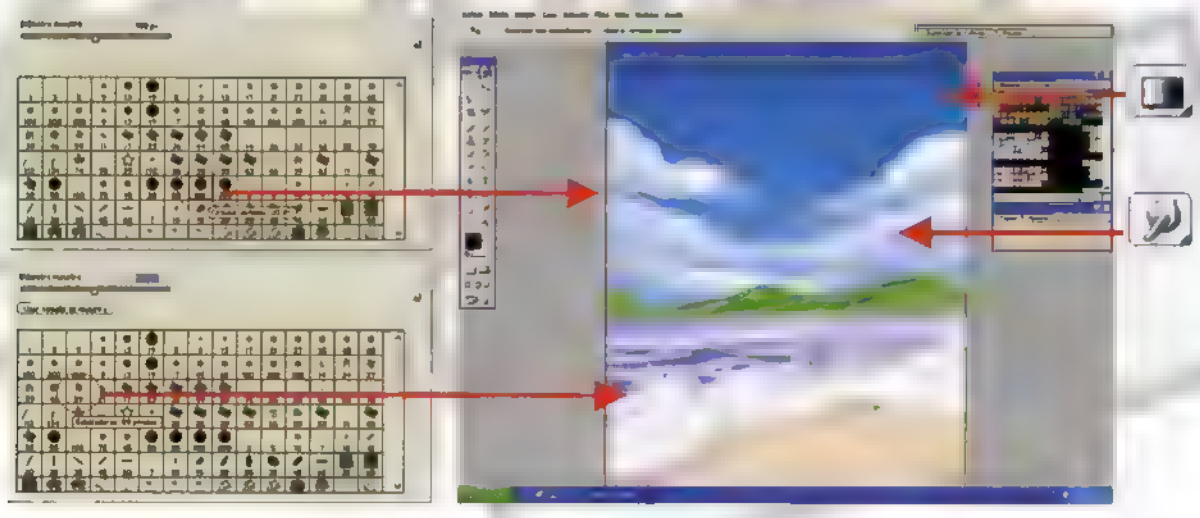


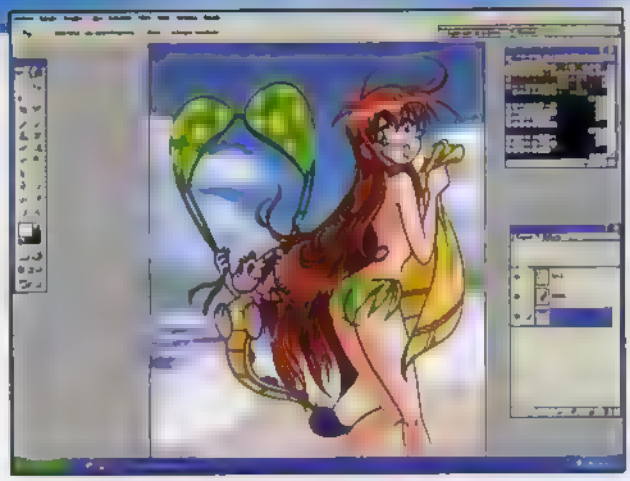


Ya que se tiene a cada personaje coloreado por separado, se creó un nuevo documento al tamaño de la revista y se pasaron las imágenes (una en cada Layer) para poder hacer el armado.

El fondo también se trabajó aparte y no se usó un boceto de molde, simplemente la idea general del boceto de Edgar. Empleando la herramienta de Degradados, y diferentes pinceles modificando la Opacidad y el Flujo, se logró una escena de playa. Puedes crear nuevos pinceles o usar los que vienen por default en el programa.

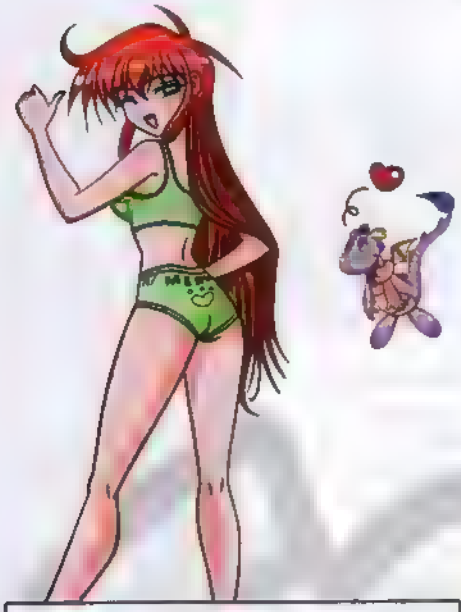
Con la Herramienta Smudge aplica degradados que den una apariencia más realista.





Y así ha quedado terminada. Ya que lograste observar todo el proceso puedes realizar tus propias ilustraciones usando el método de este equipo creativo y si quieres practicar más, checa las últimas páginas de este número para entrarle a un nuevo concurso.

Agradecemos a los creativos de la revista Goji: un Dragón con Ángel e invitamos a todos nuestros lectores a darle una checada al cómic. No se lo pueden perder.



LAS 3 R'S DEL ESCRITOR

REGISTRO 4A PARTE

Después de un largo, largo tiempo, ¡hola! Estamos de vuelta para concluir con las Tres R's del escritor y prepararnos para algo nuevo en los siguientes números. En esta ocasión, vamos a darle una vuelta al ejercicio #13 (que realmente no se revisa, pues es muy personal) y veremos cómo utilizarlo en la práctica.

Como recordarán, nuestro ejercicio #13 consistía en construir un personaje de una de nuestras PROPIAS historias sobre una tarjeta de ficha bibliográfica. Teníamos que escribir su nombre, y las características que consideremos más importantes de su físico, personalidad, gustos y disgustos, etc. Y, por supuesto, su forma de hablar. Una vez que sentimos que nuestro personaje ya está bien definido, es hora de introducirlo en nuestra historia.

El hecho de fabricarse un personaje puede ser una cuestión fascinante; si alguna vez han practicado los juegos de rol pueden entender a qué me refiero. Si no, no hay ningún problema; imagínense como actores improvisados en una obra escolar: tenemos que imaginar vestuario, movimientos, gestos y tono de voz si queremos que el personaje que vamos a representar sea creíble. Ocurre lo mismo al escribir, nuestros personajes deben ser lo suficientemente sólidos para sostener nuestra historia.

Supongamos que ya tenemos una tarjeta. Vamos a utilizar como ejemplo una de las que guardo en mi escritorio. Permítanme presentarles a un personaje de mis historias de fantasía: una joven clériga llamada Shand.

TARJETA

Shand

- Hija única de familia rica. Muy rebelde y respondona.
- A los trece años se hizo clériga del dios Rasahl. Sus padres se llevaron un buen susto.
- Vivió en el monasterio local de su comunidad unos tres años e hizo sudar la gota gorda a los monjes y a los otros adeptos.
- ¿La razón? Cambiaba las palabras de las oraciones y no soportaba los votos de humildad, pobreza, sacrificio y, sobre todo, obediencia que le exigía su religión.
- Por tal razón, sus superiores decidieron hacerla trabajar como misionera.
- En uno de sus viajes conoció a un sacerdote, Tintrax, que se convirtió en su mejor amigo y la convenció de ponerse a estudiar.
- A pesar de sus defectos, Shand tiene un alto sentido de la justicia. Lo que menos soporta es el engaño y, sobre todo, es una implacable detractora de los charlatanes religiosos.
- Le gustan mucho los dulces y la ropa calientita. Quiere mucho a los animales y los defiende.
- Adora su religión y su sueño dorado es convertirse en sacerdotisa de Rasahl. Por sus antecedentes, es muy difícil que lo logre.
- Shand es un poco bocafloja, le gusta hablar sin tapujos, aunque nunca dice malas palabras; pero jamás se queda callada cuando ve algo que no le parece bien. Por esa razón muchos la consideran grosera.

¿Se parece esta tarjeta a las que ustedes hicieron? No es en absoluto necesario, pues cada quien podemos incluir diferentes detalles que queramos sobre nuestros personajes. El verdadero objetivo de todo esto, recuérdenlo, es que los datos que hayamos puesto nos sean útiles más adelante.

Ahora, ¿cómo introducir a nuestro personaje en la historia? Tenemos que recordar, y esto será mucho más importante todavía cuando trabajemos en guiones, que las palabras que describan a nuestro personaje NO componen la historia en sí. Como mencionábamos algunos números atrás, es mejor centrarnos en la acción.

Tomando como ejemplo la tarjeta anterior, Shand podría aparecer en una historia de diferentes maneras.

- Podemos escribir que a Shand le disgusta seguir votos de humildad, pobreza, sacrificio y obediencia cuando está en su convento, pero...

-... resulta más efectivo contar una escena en la que Shand presume de su inteligencia; otra donde se moleste mucho por usar ropa barata o por desvelarse hasta tarde estudiando, y una donde uno de sus superiores le ordene algo y ella frunza la nariz de disgusto.

Otro más:

- Podemos decir que el padre Tintrax es el mejor amigo de Shand, que es muy directa y boca floja, pero...

- ... esto quedará mucho mejor si contamos una escena donde Shand y el padre Tintrax se encuentran, y ella dice: "¡Tin!". A lo que él responde: "Hermana Shand, doy gracias a Rasahl que ha permitido que nos encontremos". Shand le contesta: "Ay, Tin, no te gastes con palabras bonitas que no estás delante del padre superior. Mejor guárdate tus protocolos en donde ya sabes y cuéntame cómo te va con tu parroquia".

Y una última:

- Podríamos escribir en una sola frase: "A Shand le disgustaban la charlatanería y las personas que se aprovechaban de la ingenuidad de la gente". Pero si por el contrario...

- ... contamos: "Shand encontró a un hombre en una plaza del pueblo, vendiendo muy caros unos frascos llenos de un polvo de color pardo. El hombre pregonaba que ese polvo era mágico y curaba cualquier clase de dolores musculares, además de proporcionar buena suerte. Shand se dio cuenta de que el polvo era arena, arena de río común y corriente, y se enfureció tanto que tomó uno de los frascos y lo estrelló en el piso, exponiendo de este modo el engaño del vendedor".

Como ven, nunca como en el caso de las historias resulta más cierto eso de que una acción y un buen diálogo valen más que mil palabras de descripciones. Nuestros personajes tienen que expresarse como son actuando y hablando.

Recuerden que esta técnica vale tanto para los escritos en tercera persona como para los de primera. A algunas personas se les hace más sencilla una cosa que la otra; con todo, conviene tener presente que, aun cuando uno escriba en primera persona y siempre y cuando no se trate de un ensayo o una carta (es decir, de la voz propia del autor), tenemos que meterle un poco de cambio con respecto a nuestro idiolecto particular.

Podemos hacerlo utilizando diferentes palabras o tono.

Una sugerencia: a menos de que el asunto se vea descaradamente literario, prefieran siempre el registro oral, es decir, la forma natural en la que hablamos. Y para mayor información, consíganse una novela de William Faulkner, El sonido y la Furia. Por si no me creen que el tono de un relato escrito en primera persona puede variar, digo. En este libro, tres personajes diferentes hablan en primera persona en las primeras tres partes (y se nota de sobra quién es quién). En la cuarta y última escuchamos la voz del autor, y no se parece nada a las tres narraciones anteriores.

Veamos algunos ejemplos más de registros empleados correctamente; tengo tres en la cabeza, espero que por lo menos uno les sea conocido.

En su serie Crónicas de Prydain, Lloyd Alexander tiene un grupo de personajes extravagantes, pero absolutamente adorables e identificables por su forma de hablar. Hay una chica que se la pasa haciendo comparaciones ("es como ponerles un sapo en la mano... es como si te hubiera picado una avispa...") un joven rey más bien bocón que se la pasa poniendo por delante el nombre de su familia. ("¡Un Fflam nunca ha temido a nada! ¡Un Fflam jamás vacila!"), y un animalito que usa las palabras en pareja ("Morder y mascar... golpes y catorrazos... dolores y ardores").

En El Señor de los Anillos, recordemos nada más cómo suena el habla coloquial de Merry y Pippin contra la mucho más formal de Gandalf y Aragorn. En las largas conversaciones de Frodo y Sam, es muy obvio quién de los dos se ha pasado leyendo más, por el nivel de vocabulario que usan. El habla concisa de Légolas lo delata como una persona un tanto cerrada, mientras que su amigo Gimli, mucho más cordial, siempre está listo para expresar en voz alta sus emociones.

Ahora, si revisamos cualquiera de las obras de Shakespeare, nos tropezamos con uno de los trabajos más impresionantes que se han hecho en cuestión de dialectos y registros. El autor no se conformó con escribir en un solo inglés, sino que se metió con todos los de la época, y sus personajes reflejan con toda fidelidad cuál era el habla de aquellos tiempos en ricos, pobres, cultos, incultos, reyes y vasallos.

* * * * *

Bueno, nadie dijo que escribir fuera fácil. Pero como podemos ver, no deja de ser una actividad de lo más reconfortante, y en la que se puede aprender mucho más de lo que uno suele sospechar.

He dejado para el último lo más sobado: los consejos y las recomendaciones. El más importante: quítense el miedo al papel.

Suéltense. Escúchense. Y prepárense. Eduquen su mente y su pluma. Y, una vez que hayan hecho esto, prepárense para lo mejor: crear buenos hábitos de escritura (ya que en la inspiración por sí sola no se puede confiar, hay que añadirle disciplina al asunto).

Lean como locos. Absorban lo que tienen alrededor. Cuidado con las tres R's. Y, finalmente, escriban, escriban, escriban...

Hola, amigos de Dibujarte. Soy una persona aficionada al tipo de dibujos que ustedes hacen y estoy interesado en aprender a dibujar manga y hentai. Quisiera que me explicaran qué materiales necesito para comenzar a practicar y, además de sus revistas, qué otra publicación o libro me ayudaría para aprender a dibujar manga y hentai, pues dibujo de manera empírica y sin ninguna técnica; además, quiero felicitarlos por sus publicaciones pues mi interés ha aumentado al ver algunas formas de dibujar en ellas.
Atte. Ernesto S.

Para comenzar a practicar, cualquier cuaderno de hojas blancas y lápiz sirven, para bocetar algo más profesional que te sirva como parte de tu portafolios de trabajo, puedes usar alguno de los cuadernos de la línea Sketch, son de papel Strathmore, que es muy bueno para el dibujo y el color con pastel o lápiz de color, incluso puedes entintar bastante bien en él. En cuanto a trazo prueba las minas azules para bocetar y el grafito negro para definir, un portaminas de 0.5 mm te funcionará bastante bien. Si dibujas de manera empírica nada te ayudará tanto como la observación. Apóyate en los libros médicos de anatomía, manuales de armado, mapas, todo sirve. Si buscas temas más específicos, te recomendamos la serie de libros de Burne Hogarth, te ayudarán mucho.

Dibujarte
PRESENTE

Estimados amigos de Dibujarte, me es muy grato hacerles llegar esta carta. En este momento tengo los ejemplares de Dibujarte 30 y el 1 de Dibujando Hentai, y me hicieron recordar la forma en que encontré la revista No. 0 de Dibujarte primera edición, misma en la que obsequiaron una mini-guía de cómo dibujar. Aunque no lo crean, esta revista (No. 0) la conseguí en un puesto de revistas de "viejo" (lugar donde venden revistas y libros atrasados), jamás pensé que podría tener la colección completa (desde el No. 0 hasta el No. 30) y por ello, hoy en día la considero una revista líder, que ha crecido hasta los cielos. He de reconocer que me han ayudado extraordinariamente en dos aspectos: primero, por mi interés de aprender a dibujar y lo sigo intentando con sus tips; y segundo, porque soy instructor de anatomía humana y sus revistas me permiten obtener grandes beneficios para que mis alumnos aprendan acerca de los músculos principales y superficiales del cuerpo humano con un claro toque muy sencillo y muy didáctico. Además, he puesto en práctica sus consejos de Photoshop, continúen así. Agradezco mucho su interés y la labor titánica que realizan para la continuidad de éstas y otras publicaciones suyas.
Sinceramente
Esaú Limón López
33 años, Iztapaluca, Edo. Méx.

Nos alegra ver que la función didáctica de esta publicación no se reduce a la del dibujo y saber que nuestra practicidad rebasa los límites establecidos es motivo de orgullo. Mandamos un saludo muy especial al profesor Esaú Limón López y a todos los alumnos, esperamos contar con su apoyo en nuestro camino.

Hola, escribo este correo para felicitar a todo el equipo que hace posible esta fabulosa revista, ya que tuve la oportunidad de ver en persona a parte del equipo durante la Comicmanía y eso para mí fue chido porque por medio de las asesorías pude darme cuenta de por qué es una de las mejores revistas que hay ¡y cómo no! (con esos grandes talentos), y me encanta que exista una revista enfocada a los dibujantes, porque nos cuesta un poco de trabajo sacar nuestros dibujos de la forma correcta y debo decir que las clases de anatomía me parecen excelentes y las de acuarela estilo manga, geniales y le mando una felicitación especial a IZUMI, ya que me encanta la manera de dibujar que tiene y, por supuesto de colorear; en pocas palabras, sus dibujos me encantan y tuve la oportunidad de tomar una asesoría de cómo dibujar ropa tipo manga con él en la Comicmanía y diré que me pareció un chavo buena onda y un poco loco (en el buen sentido de la palabra). Espero que se acuerde de mí, ya que me encantaría tener la amistad de un tipazo como él (para mejor ubicación, en la asesoría estábamos cinco personas en una mesa: un señor con su hija, un chavo gordito que dibujó un hada, una chava que iba conmigo y yo. Mi amiga dibujó un personaje tipo dark y yo, uno tipo Lina de Slayers). Bueno, quisiera que me dijeran si van a estar presentes en La Mole, si es así para ir a su stand a saludarlos en persona y quizás, mostrarles algún trabajo para que me den su opinión. Bueno, me despido reiterando mi felicitación a todo el equipo de la revista y pidiendo que saquen el especial de animales y que los tutoriales de Izumi de acuarela tipo manga sean un poco más largos y más detallados y me gustaría que pusieran mis datos por si algún lector se interesa en tener amistad conmigo, mi nombre es BODOKE (Jonathan Rojas) mi correo es ¡Error!Referencia de hipervínculo no válida. y vivo en el D. F. Sin más que volver a felicitarlos, se despide su lector y, espero, amigo.
BODOKE

A estas alturas La Mole ya se habrá realizado, pero esperamos tener una reseña en los siguientes números, así como verte a ti y a muchos otros de nuestros lectores en el stand de Editoposter, nuestra casa editorial. La Comicmanía 2005 será mucho mejor, esperen más información en próximos números.

SENCILLA, DIVERTIDA Y TRIDIMENCIONAL

¡BÚSCALA YA!